

**DEVELOPING LEARNING MEDIA ACCOUNT SPIN GAME IN
CLASSIFICATION TYPES OF ACCOUNT FOR CLASS X ACCOUNTING
AT SMK N 1 WONOSARI**

By :

Devita Tri Kusumawanti

ABSTRACT

This study was held at SMK N 1 Wonosari. The aims for this study are (1) the stages of developing learning media using account spin game as one of learning media in for students in accounting class at SMK Negeri 1 Wonosari academic year of 2014/2015, (2) feasibility of account spin game as learning media in accounting introduction, subject matter classification types of account at SMK Negeri 1 Wonosari academic year of 2014/2015.

This study was a research and development study by developing account spin game as a learning media validated by media experts, material expert, teacher, and students small group trial and operational field trial in SMK Negeri 1 Wonosari. The data analysis techniques in this research use descriptive analysis.

The results of the study show that : (1) the developed account spin game is rated as follows: (a) the material expert and teacher states that the learning material from material aspect, learning aspect, language aspect get score 4,11 meaning the account spin game is feasible, (b) the media experts and teacher states that the media from design aspect, layout aspect and from illustration aspect get score 4,00 meaning that the account spin game is in feasible categories, (c) the small group trial states that the learning media from material aspect, learning aspect and, media aspect get score 3,88 meaning the account spin game is in feasible categories, (d) the operational field trial states that the learning media from material aspect, learning aspect, and media aspect get score 4,44 meaning that the account spin game is in very feasible categories.

Keywords: Account spin game, classification types of account, trade and service company

**DEVELOPING LEARNING MEDIA ACCOUNT SPIN GAME IN
CLASSIFICATION TYPES OF ACCOUNT FOR CLASS X ACCOUNTING
AT SMK N 1 WONOSARI**

UNDERGRADUATE THESIS

By :

DEVITA TRI KUSUMAWANTI

11403244014

This undergraduate thesis had been approved and validated on 2015

To be examined by the Team of Undergraduate thesis Examination

Accounting Education Study Program

Accounting Education Department Faculty of Economics

Yogyakarta State University

Approved by :

Supervisor,



Prof. Sukirno, Ph.D

NIP. 196904141994031002

MOTTO

“Setinggi apapun pangkat yang anda miliki, Anda tetap seorang pegawai.

Sekecil apapun usaha yang Anda punya Anda adalah Bosnya”

(Bob Sadino)

“Moving is Living”

(World War Z)

“If thing going under control, it mean you’re not going fast enough and

you’re not taking enough risk”

(Aaron Lee, co-founder of Red Beacon)

DEDICATION

With mercy of Allah the Almighty, this simple work is dedicated to:

1. My beloved Mom who always love me
and give me a fully support every moment.
2. My Dad who always give me support,
pray, and his kindest.
3. My sister and brother, thank’s for your
support and jokes.

STATEMENT OF AUTHENTICITY

I, the undersigned,

Name : Devita Tri Kusumawanti

Student ID : 11403244014

Study Program : Accounting Education

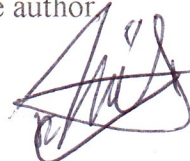
Faculty : Economics

Undergraduate Thesis Title : DEVELOPING LEARNING MEDIA ACCOUNT
SPIN GAME IN CLASSIFICATION TYPES OF
ACCOUNT FOR CLASS X ACCOUNTING AT
SMK N 1 WONOSARI

This thesis is my own and original work. According to my knowledge, there is no work or opinions written or published by other, except as reference or citation by following the prevalent procedure of scientific writing.

Yogyakarta, March 28, 2015

The author



Devita Tri Kusumawanti

NIM. 11403244014

VALIDATION

The undergraduate thesis entitled:

**“DEVELOPING LEARNING MEDIA ACCOUNT SPIN GAME IN
CLASSIFICATION TYPES OF ACCOUNT FOR CLASS X ACCOUNTING
AT SMK N 1 WONOSARI”**




By :

DEVITA TRI KUSUMAWANTI

NIM 11403244014

Had been defended in front of the Examiner Team on April 29, 2015 and had
been successfully passed

THE EXAMINER TEAM

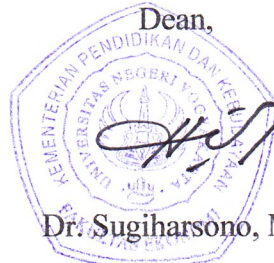
Name	Position	Signature	Date
Dhyah Setyorini, M.Si., Ak.	Chairman of Examiner&Examiner		13/15 /05
Prof. Sukirno, M.Si., Ph.D	Co-Examiner & Secretary		13/15 /05
Mahendra Adhi N, M.Sc.	Main Examiner		13/15 /05

Yogyakarta, 25 Mei , 2015

Faculty of Economics

Yogyakarta State University

Dean,



Dr. Sugiharsono, M.Si

NIP. 19550328 198303 1 0021

DEVELOPING LEARNING MEDIA ACCOUNT SPIN GAME IN CLASSIFICATION TYPES OF ACCOUNT FOR CLASS X ACCOUNTING AT SMK N 1 WONOSARI

By :

Devita Tri Kusumawanti

ABSTRACT

This study was held at SMK N 1 Wonosari. The aims for this study are (1) the stages of developing learning media using account spin game as one of learning media in for students in accounting class at SMK Negeri 1 Wonosari academic year of 2014/2015, (2) advisability of banking comic as learning media in accounting introduction, subject matter classification types of account at SMK Negeri 1 Wonosari academic year of 2014/2015.

This study was a research and development study by developing account spin game as a learning media validated by media experts, material expert, teacher, and students small group trial and operational field trial in SMK Negeri 1 Wonosari. The data analysis techniques in this research use descriptive analysis.

The results of the study show that : (1) the developed account spin game is rated as follows: (a) the material expert and teacher states that the learning material from material aspect, learning aspect, language aspect get score 4,11 meaning the account spin game is feasible, (b) the media experts and teacher states that the media from design aspect, layout aspect and from illustration aspect get score 4,00 meaning that the account spin game is in feasible categories, (c) the small group trial states that the learning media from material aspect, learning aspect and, media aspect get score 3,88 meaning the account spin game is in feasible categories, (d) the operational field trial states that the learning media from material aspect, learning aspect, and media aspect get score 4,44 meaning that the account spin game is in very feasible categories.

Keywords: Account spin game, classification types of account, trade and service company

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *ACCOUNT SPIN GAME*
PADA MATERI PENGGOLONGAN JENIS AKUN
UNTUK KELAS X SMK N 1 WONOSARI**

Oleh :
Devita Tri Kusumawanti

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X SMK N 1 Wonosari. Tujuan penelitian ini adalah untuk (1) mengetahui tahap pengembangan media pembelajaran *account spin game* pada mata pelajaran akuntansi pengantar, materi pokok penggolongan jenis akun di SMK Negeri 1 Wonosari, (2) mengetahui media pembelajaran *account spin game* layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran pengantar akuntansi, materi pokok penggolongan jenis akun pada siswa kelas akuntansi di SMK Negeri 1 Wonosari.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (research and development) yaitu dengan membuat media pembelajaran menggunakan *account spin game* sebagai media pembelajaran yang divalidasi oleh ahli kemudian di uji cobakan kepada siswa yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan di SMK Negeri 1 Wonosari. Data analisis teknik pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) *account spin game* yang telah dikembangkan dinilai dari ahli (a) ahli materi dan guru menyatakan bahwa materi pembelajaran dari aspek materi, aspek pembelajaran, dan aspek bahasa mendapatkan nilai 4,11 yaitu termasuk kategori layak, (b) ahli media dan guru menyatakan bahwa media pembelajaran dari aspek desain, aspek tampilan dan aspek ilustrasi gambar mendapatkan nilai 4,00 yaitu termasuk kategori layak, (c) uji coba kelompok kecil menyatakan bahwa media pembelajaran dari aspek media, aspek pembelajaran, dan aspek media mendapatkan nilai 3,88 yaitu termasuk kategori layak, (d) uji coba lapangan menyatakan bahwa media pembelajaran dari aspek materi, aspek pembelajaran dan aspek media mendapat nilai 4,44 yaitu termasuk kategori sangat layak.

Kata kunci: Account spin game, Penggolongan jenis akun, Perusahaan jasa dan dagang

FOREWORD

I would like to thank Allah the Almighty that has given me His bless and His mercy so that this undergraduate thesis entitled “DEVELOPING LEARNING MEDIA ACCOUNT SPIN GAME IN CLASSIFICATION TYPES OF ACCOUNT FOR CLASS X ACCOUNTING AT SMK N 1 WONOSARI ACADEMIC YEAR 2014/2015” has been finished. I realize that it would not have been possible without the support of many people. Therefore, I would like to express my deepest gratitude to the following:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd, MA., Rector of Yogyakarta State University.
2. Dr. Sugiharsono, M.Si., Dean of Faculty of Economics, Yogyakarta State University who had gave the research permission for the undergraduate thesis.
3. Prof. Sukirno, Ph.D., Chairman of the Department of Accounting Education and as my supervisor who always support me, kind to me all the time, and gave me inspiration.
4. Mahendra Adhi Nugroho, S.E, M.Si., The main examiner of the Department Accounting Education who always support me and give me suggestions for a better result.
5. Mrs. Sri Yayuk, S.Pd., the teacher of banking subject in SMK 1 Wonosari who gave me time to this research in SMK 1 Wonosari.
6. Mrs. Denok Chandrasari, S.Pd., the teacher of trade and service company at SMK 1 Wonosari who gave me time to this research at SMK N 1 Wonosari.
7. My beloved mom Sudarsih, thanks for bringing me into this beautiful life, always give the best for me and support me.
8. My dad Bambang Purwo Siswoyo, thanks for the fully support, pray and your endless love.
9. My brother Didik Setyawan and my sister Danik Darmawanti thanks for your support, joke and pray for me.

11. My friends, Dewangga, Azmi, Mella, Mutia, Vian, Indri, Dila, who had accompanied, given support, and togetherness.
12. Those who helped the writer and supported her in completing this thesis but can't be mentioned here one by one. Without their help this thesis will have never been finished well.

The writer hopes that their kindness gets a better reward from Allah SWT. Finally, I hope that this work will be useful for the readers.

Yogyakarta, April 12, 2015

Writer,



Devita Tri Kusumawanti

NIM. 11403244014

TABLE OF CONTENT

COVER PAGE.....	ii
SUPERVISOR VALIDATION PAGE.....	iii
MOTTO AND DEDICATION PAGE.....	iv
STATEMENT PAGE	v
VALIDATION PAGE	vi
ABSTRACT.....	vii
ABSTRACT	viii
FOREWORD	ix
TABLE OF CONTENT	x
LIST OF TABLE	xi
LIST OF FIGURE.....	xii
LIST OF APPENDIX	xiii
CHAPTER 1 INTRODUCTION	1
A. Problem Background.	1
B. Problem Identification.....	5
C. Problem Limitation	5
D. Problem Formulation	5
E. Research Objective.....	6
F. Product Spesification and Expected.....	6
G. Research Benefit	7
CHAPTER II LITERATURE REVIEW.....	9
A. Description of The Theory	9
1. Essence of Learning Accounting.....	9
a. Essence of Teaching and Learning	9
b. Essence of Accounting.....	10
c. Function and The Accounting Learning Objectives	11
2. Classification Types of Accounts	11
a. Definition of Account	11
b. Classification of Account.....	12
3. Learning Media.....	19
a. The Definition of Learning	19
b. The Definition of Media	20
c. Definition of Learning Media	20
d. The Function of Learning Media	21
4. Account Spin Game.....	22
5. Research and Development	28
B. Previous Research	39
C. Framework Thinking.....	42
D. Research Questions	45
CHAPTER III RESEARCH METHOD	46
A. Research Design.....	46
B. Place and Time	46
C. Subject and Object Research.....	47
D. The Stage of Development.....	47

E. Operational Definition Research Variable	50
F. Validation and Testing	51
G. Data Collection Technique	52
H. Research Instrument	52
I. Data Analysis Technique	60
CHAPTER IV RESEARCH RESULT AND DISCUSSION	63
A. Overview of Research Location	63
1. Description School	63
2. Overview of The Experimental Class.....	65
B. Developing of Accounting Learning Media Using Account Spin Game.....	66
1. Procedure of Developing Media	
a. Information Collection.....	66
b. Planning	67
c. Developing Preliminary Form of Product Developing.....	68
d. Materials Experts, Media Experts and Teacher validating and evaluating.....	72
e. Evaluation result revising	75
f.Small Group Trial.....	89
g. The small group trial completing.....	90
h. Operational Field Trial.....	92
i.The Final Product Completing	95
j.Final Product Assessing	95
C. Brief Discussion	96
D. Limitation Research	98
CHAPTER V CONCLUSSION AND SUGGESTION.....	99
A. Conclusion	99
B. Suggestion	101
REFERENCES.....	102
APPENDICES	105

LIST OF TABLE

Table	Pages
1. Likert Scale	53
2. Lattice Instrument Feasibility Assessment Material	55
3. Lattice Instrument Feasibility Assessment Media	56
4. Lattice Instrument Feasibility Assessment Teacher.....	57
5. Lattice Feasibility Media Through Trials on Students.....	59
6. Likert Scale	61
7. Guidelines For Scoring	62
8. Assessment Material Aspect by Material Expert and Teacher	73
9. Assessment Media Aspect by Media Experts and Teacher	74
10. The Result of Small Group Trial.....	89
11. Mean Score Rating From Small Group Trial Test Format By 8 Responses.....	89
12. The Result of Questionnaire By 24 Responses	93
13. Mean Score Rating From Operational Field Trial Test Format By 24 Responses	94

LIST OF FIGURE

Figure	Pages
1. Packaging of Account Spin Game From Outside	24
2. Packaging of Account Spin Game From Inside	24
3. Spin Board.....	25
4. Account Card	25
5. Game Rules	26
6. Game Rules	27
7. Framework thinking	44
8. Spin Board of Account Spin Game.....	68
9. Account Card	70
10. The Game Rules	71
11. Before Revise Retype The Writing.....	76
12. After Revise Retype The Writing	76
13. Before Revise Retype The Writing.....	77
14. After Revise Retype The Writing	77
15. Before Revise Term Using.....	78
16. After Revise Term Using	78
17. Before Revise The Definition	79
18. After Revise The Definition.....	79
19. Before Revise The Definition	80
20. After Revise The Definition.....	80
21. Before Revise The Erasing Account.....	81
22. After Revise The Erasing Account	81
23. Before Revise The Language	83
24. After Revise The Language	84
25. Before Revise The Procedure Of Account Spin Game.....	86
26. After Revise The Procedure Of Account Spin Game	87
27. Before Revise The Packaging	88
28. After Revise The Packaging.....	88
29. Percentage From Small Group Trial Format By 8 Responses	90

30. Before Revise The Colour.....	91
31. After Revise The Colour	91
32. Precentage From Operational Field Trial Format By 24 Responses.....	94

LIST OF APPENDIX

Appendix	Pages
1. Module	105
2. Learning Plan Implementation (RPP)	117
3. Questionnaire For Material Expert	133
4. Questionnaire For Media Expert.....	136
5. Questionnaire For Teacher.....	139
6. Questionnaire For Students.....	143
7. The Result of Questionnaire By Media Experts	146
8. The Result of Questionnaire By Material Expert.....	149
9. The Result of Questionnaire By Teacher.....	155
10. The Result of Questionnaire By Students	161
11. The Result of Small Group Trial.....	171
12. The Result of Operational Field Trial	172
13. Picture of Account Spin Game	174
14. Picture of Research Held.....	177
15. Permit Research Letter.....	180

CHAPTER I INTRODUCTION

A. Problem Background

Education is the main factor in personal formation of each human, education plays an important role in forming good or bad personal normative measure every human. Therefore, education is a very required in nowadays. A good education system is expected for the quality of next generation that have a physically and mentally health. Success in education is also influenced by the teaching and learning process. Teaching and learning is a consciously and aiming process that is done consciously and aiming. Learning is not only can reached inside the class but also from family, friends, and another environment. According to Thursan Hakim (2005:1) learn is a process that occurs within the personality of a human being, these changes can be seen from the increase in the quality and quantity of behavior such as the increasing skills, knowledge, attitudes, habits, knowledge, understanding, intellect and other abilities.

Moreover, according to National Education System (UU No.20/2003, Bab I pasal 1 Ayat 20) learning is an interaction between the educators and learners with learning resources within learning environments. According from Arif S Sadiman (1986: 1) learn is a complex process that happens to everyone and it lasts a lifetime.

From the definition of learning above, we can conclude that learning is an interaction between teachers and students with learning resources that give a result in the form of change in increasing the quality and quantity of behavior.

The achievement of teaching and learning process not only can be seen from the fulfillment of the target material to be given, but also from how much the children are interested in knowing and understanding of the material.

In the process of teaching and learning, students and teachers are expected to actively participate in the learning process, because it is impossible to occur an interaction if only one element is active. In curriculum learning system 2013, students should be more active than the teacher while the teacher is only as a facilitator and mentor. To increase students' activity it is not easy for teachers especially in learning materials and teaching methods that is done very uninteresting to students, because the learning still uses conventional way.

Sometimes the learning process is interrupted by the students' behavior which tend to play more, so the students do not pay attention and tend to get themselves busy in the classroom. This makes the learning process can not run well because there is only one active element. In this concept playing is an activity undertaken for someone to have fun without considering the outcome. Some parents argue that children who are playing too much, make them stupid. This opinion is less precise and thoughtful. David Gibson (2007:5) assumes that games are claimed to have cognitive development effects on visual skills including "spatial representation", "income skills", and "visual attention". According to Catron and Allen tahun 1999 in Diana Mutiah (2010: 146) play influences the child's development which includes cognition, social, emotional, communication, self awareness, and motor skills.

Based on this, learning media is very important in the learning process. According to Briggs in Rudi Susilana (2009:6) media is a toll that is used to stimulate the students to make the learning process occurs. While, according to Miarso in Rudi Susilana (2009:6) media is anything that can be used to transfer messages that can stimulate the mind, feelings, attentions, and the willingness of students to learn. Media is a tools which is used by teacher to deliver the material. Teachers should use an interesting media to deliver the material so the student can fully pay attention. There are many examples of media that can be used by teachers such as LCD, computer, module and etc. But, sometimes there are teachers who still have a problem or have no some ideas to implement and develop the learning media.

Nowadays some vocational school in accounting major still use conventional learning models where the teacher is the center of the learning process of teaching. It is also happened in SMK N 1 Wonosari. SMK N 1 Wonosari is one of the schools in Gunungkidul which has 12 classes accounting majors. This school also has some teachers who are already competence and has experience in their respective field. This school is known for qualified teachers in their respective fields. Based on my observation, I know that the students are still confused about the classification type of accounts. This happens because the lack of learning media used by teachers in providing the material classification types of accounts. So that the learning process only use books or ,in other words, is still in a conventional way. This causes the learning process becomes ineffective since the

students' attention on learning is decreased. Students feel bored and they do not understand the meaning of the material they only memorize.

Classification types of account material are the subject matter of accounting, so it should be understood by the students to continue to other accounting material. Therefore, students should understand the material classification types of account properly. According to Kuswadi (2008:7) account is a tools that can be used to classify and summarize the calculations of money from business activity. Which the account recorded is all financial transactions relating to the assets, debts, capital, expenses, and revenue continuously.

For that reason, the researcher suggest to make a learning media for accounting in SMK N 1 Wonosari. The learning media which is suggested here is the learning media uses tools account spin game. Account spin game is a game that helps students to understand the classification types of accounts in accounting. Based on that description, the researchers conduct a research which aims to develop learning media account spin game in learning accounting. The title of this research is "Developing Learning Media Account Spin Game In Classification Types Of Account For Class X Accounting at SMK N 1 Wonosari".

B. Problem Identification

According to the problem background above, the problems can be identified as follows:

- a. The implementation of education in Indonesia is still lack, it is determined from students who are not active in the learning process.
- b. The lack of student's activities in classroom because of the teachers who are still use teacher-center-method as a leaning method.
- c. Accounting learning atmosphere is packaged less attractive.
- d. There is no development of learning media account spin game for classification types of account previously.

C. Problem Limitation

Based on the existing problem background and problem identification, the researcher conducts problem limitations to clarify the research. This research is focused on developing learning media of account spin game in classification types of account in the class X Accounting in SMK N 1 Wonosari.

D. Problem Formulation

The formulation of the problem in this research are:

1. How to develop account spin game as a learning media accounting in the classification types of account for students class X Accounting at SMK N 1 Wonosari?

2. How is the feasibility an account spin game which is developed as a learning media to study accounting in the classification types of account for student class X Accounting at SMK N 1 Wonosari use as an alternative learning media?

E. Research Objective

The purposes of this research are:

1. Knowing the characteristics of learning media account spin game on material classification types of account for class X Accounting at SMK N 1 Wonosari.
2. Determining the feasibility of account spin game which is developed as a learning media accounting in the subject matter classification types of account for class X Accounting at SMK N 1 Wonosari.

F. Product Specification and Expected

The product specifications in this research are:

1. Account spin game for SMA/SMK on the classification types of account in accounting.
2. Account spin game consists of two tools, there are account card and spin board.
3. Account spin game is able to attract the students to learn and understand about the classification types of account.
4. Account spin game is able to make students understand the classification types of account easily.

G. Research Benefit

This research is expecting to bring benefits, they are :

1. Theoretical benefit

- a. The results of this research can provide information about the implementation of learning media in the form of account spin game in teaching accounting at the classification types of account.
- b. The results of this research can be used as a reading sources for other research related to the implementation of learning media using account spin game on classification types of account competence.

2. Practically

a. For the researcher

The research benefits are to improve ability and knowledge about education, so it can be beneficial for future life to be a teacher.

b. For Student

- 1) Increase the active role of students in learning activities.
- 2) Provide a more conducive learning environment and varied learning media so the students do not feel so monotonous in learning process with the conventional way.
- 3) Encourage students to be brave to express their opinions according to students' understanding.
- 4) To train students to work together and have a spirit of mutual cooperation.

c. For the teacher

- 1) The research is useful for improving the performance of teacher in teaching.
- 2) To provide input in the development of accounting learning uses learning media account spin game.

CHAPTER II LITERATURE REVIEW

A. Description of The Theory

1. Essence of Learning Accounting

a. Essence of Teaching and Learning

Teaching and learning are a term related to each other. Learning is a fundamental process that occurs in human life. From mankind are born until they die, they will learn a lot of things either consciously or not. According to Skinner in Muhibbin Syah (2008: 90) *“Belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlaku secara progresif.”*

According to Witting in Muhibbin Syah (2008: 89) *“Belajar ialah perubahan yang relatif menetap yang terjadi dalam segala macam/keseluruhan tingkah laku suatu organisme sebagai pengalaman.”*

“Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman” (Oemar Hamalik, 2007: 27). Based on the three opinions above, it can be concluded that the priority of learning process is the improvements in these activities because the orientation of a learning process is a change in behavior which is not only on the mastering the learned material.

According to Duffy and Rochler in Suparman (2009: 76) *“Pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk*

mencapai tujuan kurikulum". And then according to *Pengembang Ilmu Pendidikan UPI* (2009:137) learning is a process which is done by the individual to acquire a new behavior changes, as a result of its own experience in interaction with its environment.

Based on the above statements can be concluded that learning is a process which is carried out by individuals who can be prepared by the teacher to support the learning process and achieve an overall change in behavior, as a result of the learning process.

b. The Essence of Accounting

According to American Institutes of Certified Public Accountant in HY. Sri Widodo (1990: 2) accounting is a service activity. The function of accounting is to provide quantitative information especially about a economic union in order to make a decision making.

According to American Accounting Association in HY. Sri Widodo (1990: 1) "*akuntansi adalah proses identifikasi, mengukur dan mengkomunikasikan mengenai informasi ekonomi dengan maksud agar para pemakai informasi mampu membuat pertimbangan kebijaksanaan dan keputusan.*" According to Winwin Yadiati and Ilham Wahyudi (2006: 6) "*Akuntansi adalah suatu sistem informasi yang mengidentifikasi, mencatat, dan mengomunikasikan kejadian ekonomi dari suatu organisasi kepada pihak yang berkepentingan.*"

Based on the definition above it can be concluded that accounting is the activity of identifying, recording and communicating the economic

events of an organization and the service to provide quantitative information for decision making.

c. Function and the Accounting Learning Objectives

According to Depdiknas (2003: 6) function and purpose of accounting subjects are as follows:

1) Function

The function of accounting subjects is to develop the knowledge, skills, attitudes rational, conscientious, honest, and responsible through the recording procedures, grouping, summarizing financial transactions, preparation of financial statements and interpretation company based on Financial Accounting Standards (GAAP).

2) Learning Objectives

The purpose of accounting subjects is to provide high school's graduates in a variety of basic competence, so that they are able to controlled and apply the basic concepts, principles and proper accounting procedures, both for the benefit of continuing education to higher education or to jump into society, so that provide benefits to the student life.

2. Classification Types of Accounts

a. Definition of Account

According to Burhanuddin A. Usman (2004: 33) "*Akun adalah tempat untuk mencatat perubahan setiap pos laporan yang setiap saat*

dapat menunjukkan saldo pos tersebut.” According to Burhanuddin A.

Usman in outline, the account can be classified into two groups, namely:

1) Real Account

Real account is also called as balance account because it shows the state of the balance sheet, ie assets, debts, and capital. This account is permanent, it means sustainable of one accounting period to the next period.

2) Nominal Account

Nominal account is also called as accounts of loss/profit because it shows the state of balance in the accounts that exist in income statement. This account is temporary, it means this account will just applicable in one accounting period.

b. Classification types of account

According to Burhanuddin A. Usman (2004: 34), the accounts that are using in accounting are classified as follows:

1) Assets

Assets are a wealth or economic source of company in the form of tangible and intangible objects, that has a money value and bring benefits in the future. Here is the classification of Assets :

a) Current Assets

Current Assets are a cash and other assets are expected to be liquidated into cash or be sold within one year or less, The group are including current assets the following.

- (1) Cash is a media of exchange that is accepted by the bank for the amount. Cash also includes bank accounts, checks, and deposits.
- (2) Securities are usually in the form of stocks and bonds of other companies or in other securities that can be cashed immediately. With reselling it in the bank or in the stock market.
- (3) Notes receivable is a bill to the debtor with a written promise evidence that the debtor will pay a certain amount of money at the time that has been determined by agreement.
- (4) Account receivable, is a company's bills on other party arising out because of the sales of goods or credit.
- (5) Merchandise inventory is a merchandise purchased to be resold it without changing the shape of the goods.
- (6) Deferrals and anticipation posts. The deferrals post are the expense paid, but it is not calculated yet as income expense until the balance sheet date. Anticipated post are revenues that already become the company's right, but it is not accepted yet as the payment. Deferrals post that becomes the company's right are called as prepaid expense. Meanwhile, anticipation post that becomes the

company's right are called accrued income. The deferrals post, among others:

- (a) Prepaid salaries
- (b) Insurance
- (c) Prepaid rent

Accruals post, among others:

- (a) Accrued interest
 - (b) Accrued rent
- (7) Supplies are an inventory that completes the needs of the company's activities that are expected to be worn out in the company's activities. Group which includes equipment, among others:
- (a) Store supplies, such as paper, wrapping, cartoons, and dos.
 - (b) Office supplies such as office stationery, blank letter and envelope.
- (8) Long-term investment is a purchase of assets in the form of securities. The purpose is not to company's operations directly, but for other purposes. For example, the control of another company and the engagement in the company or its subsidiaries.

b) Fixed Assets

Fixed assets is a wealth obtained in the form of ready to use or is built themselves. Fixed assets are divided into two groups, tangible assets and intangible assets.

(1) Tangible assets, includes all items owned by company that is actively used in the operation of the company. Groups including tangible assets, among others:

- (a) Equipment
- (b) Machines
- (c) Automobile
- (d) Buildings
- (e) Land

All types of fixed assets are depreciated, except land.

(2) Intangible assets, the preference rights that are guaranteed by the law and have a useful life that give the benefit to the company. Intangible fixed assets, as follows:

- (a) Assets that have a period of limited usefulness as:
 - 1. Patent, a copyright of an invention that given by the goverment and legislated.
 - 2. Copyright is a copyright in a script provided by the government and protected by legislated.
- (b) Assets that have an unlimited period of usefulness, such as:

1. Goodwill is a privilege in the company due to location, strategy, organization, management and the company's reputation in the eyes of the general public.
2. Trademark is the right to use on registered trademark and reserved.

Similar to other fixed assets, intangible fixed assets also have a limited period of time uses which the value will be reduced by time. The reduction in the value of the benefit of an intangible fixed asset is called amortization.

2) Liabilities

Liabilities have to pay to the other party within a certain period.

Classification of liabilities are:

a) Current Liabilities

Current liabilities is liabilities which the payment will soon be completed using current assets. Current liabilities include, among others:

- (1) Notes payable is a debt with written evidence for dealing the payment on a fixed date.
- (2) Account payable is a debt incurred to purchase goods on credit for the company's operations.
- (4) Salaries payable is the liabilities of companies in the form of salary which should have been paid in the period that

runs, but at the end of the period have not been implemented.

(5) Accrued expenses payable is the expenses that should have been paid in the period that runs, but at the end of the period have not been implemented.

(6) Deferred income is an income which has been received but it not prepaid yet as revenue because it is unfinished yet.

b) Long term liabilities

Long term liabilities are liabilities that will mature within a relatively long time, usually more than one year. Classified as long-term liabilities include:

(1) Bank payable is a long-term liabilities to banks on loans

(2) Bond payable is an liability incurred because of companies issued bonds, which the implementation will be repaid according to the maturity date.

(3) Mortgage payable is a long-term loan with assets unmovng.

3) Capital

Capital is the term used for the property owner. In the concept of unity of effort, the capital can be viewed as a debt to the owner. Another term used for capital is the owner of equity or net worth.

4) Revenue

Revenue is the gross additions of assets and capital as well as the reduction in liabilities of a company as a result of the sale from

goods or services, borrowing money, as well as other activities in the period. The classification of revenue in the company are as follows :

(1) Operating income is an income earned by the company in carrying out the main activities that are the main objectives of company. Including operating income, among others :

(a) Commission revenue

(b) Rent revenue

(c) Interest revenue

(d) Professional fees

(e) Sales

(2) Non-operating income

Non operating income is an earned income apart from the main activities of the company. The characteristic is not directly related to the main activities of the company. This income is often referred to other income, such as interest and income dividend in trading company.

5) Expense

Expense is a sacrifice that is issued by the company to obtain economic benefits (revenue) in the future. The classification of expense are :

1) Operation expense is the expense incurred for the main activities of the company. Operating expense, among others :

- a) Rent expense
- b) Advertise expense
- c) Supplies expense
- d) Insurance expense
- e) Salaries expense

Operating expense are grouped into two major groups, namely :

- a) Selling expense
- b) General and administration expense

1) Other expense is unaccrued expenses that are not directly related to the main activities of the company.

For example, the company's interest expense incurred to earn income outside the main business.

3. Learning Media

a. The Definition of Learning

Learning is the implementation learning and acquiring knowledge from what has been learned. Learning is the most important activity in human life. Learning occurs in every condition, not only in class. For examples in family and society. Learning is not only purely as an effort to respond a stimulus but learning is done through various activities such as experiencing, observing, working, and understanding through the process. In learning, individuals sharpen cognitive, affective and psychomotor. With the learning, the ability of cognitive, affective and psychomotor will increase.

According to Arif S Sadiman (1986:1) *“belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nanti”*.

b. Definition of Media

According to Arief S. Sadiman (2011: 6) said that media is all the physical tools that can present the messages and can stimulate students to learn. Media is a form of communication both printed and audiovisual with all the equipment.

According to Gerlach dan Ely (dalam Wina Sanjaya, 2009: 163) media including people, materials, equipment or activities that create the conditions that allow students to acquire knowledge, skills and attitudes.

A more specific sense of media in the learning process tends to be interpreted as graphics tools, photographic, or electronic to capture, process, and reconstitute the visual or verbal information.

c. Definition of Learning Media

Learning media is a tool used by teachers as a media to deliver the material. The use of varied and appropriate learning media can overcome the passive attitude of the students.

According to Musfiqon (2012:28) learning media is a tool that serve to explain the difficult material described verbally. According to Azhar Arsyad (2011: 4) said learning media includes tools that physically used to deliver the content of the material, among other

books, tape recorders, cassettes, video camera, video recorder, film slides, photographs, pictures, graphics, televisions, and computers.

Based on the opinion above we can conclude that learning media is a tools used to deliver the contents of subject matter from the overall learning program that is difficult to explain verbally.

d. The Function of Learning Media

The main function of learning media is as a teaching aid that also affects climate, conditions, and learning environment organized and created by teachers (Azhar Arsyad, 2011: 15). According to Arief S. Sadiman (2009: 17) the function of learning media are as follows:

- 1) Clarifying the message presentation that is not too be verbalistic
- 2) Overcoming the limitations of space, time, and power senses.
- 3) Use varied and appropriate learning media can overcome the passive attitude of students.
- 4) Give a stimulant, experiences, and perceptions of the same on a material to students who have a diversity of individuals.

Sudjana and Rivai (2010: 2) suggests the benefits of learning media in the process of student learning, are:

- 1) Learning materials will be quite clear so it can be understood by the students, and allow students to be better in mastering the purpose of learning.
- 2) Learning methods will be more varied, not just on the verbal communication through the narrative by the teacher, so that

students do not feel bored and teachers will not run out of power, especially when teachers teach in every hour lesson

- 3) Students can follow a learning activities, because students are not only listening the explanation from teachers, but also other activities such as observing, perform, demonstrate and others.
- 4) Teaching will more attractive for students so it can motivate the students to learn.

According to Arief S. Sadiman (2011: 17-18), in this case the learning media is useful for:

- a. Stimulating learning
- b. Allowing more direct interaction between students with the environment and reality.
- c. Allowing the students to learn on their own ability according to their interest.

4. Account Spin Game

Playing and learning are always distinguished. Although, the actual playing is the ability to learn by themselves. From childhood humans have been introduced with a variety of games. By playing, humans learn to recognize something around them or even imagine something outside their mind.

The ability of children to think can be more digest in concrete things through the game. Playing also builds awareness of children to be braver,

because the awareness can raise up the children imagination. According to Anggani Sudono (2010: 1)

“Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak”.

Plato, Aristoteles, Frobel (in Mayke S. Tedjasaputra, 2001: 2) assume *“bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis. Artinya, bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak”.*

According to Arief S. Sadiman dkk (2011: 75) *“Permainan adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula”.*

According to David Gibson (2007:4) game becomes a competitive activity that is creative and enjoyable in its essence, which is bounded by certain rules and requires certain skills. David Gibson (2007:5) assume that games are claimed to have cognitive development effects on visual skills including “spatial representation”, “income skills”, and “visual attention”.

Based on the above explanation, it can be concluded that game is an activity that is carried out with or without a tool that is used as the media to improve the skills and the ability of children to follow specific rules to achieve specific purpose. Games used in this research is a Account Spin Game.

Account spin game is the latest breakthrough in learning media competency classification types of account in accounting because this learning media will be used in SMK N 1 Wonosari class X accounting majors. Account spin game make students easier to learn and memorize the classification types of account that appear on the transaction. In this game students will rotate spin board which is provided and spin board will appoint on one account. Then the students will be given a card which contains the account names. The bigger classification of account names on card will show on spin board. Students are expected to memorize and understand the classification types of account with run this game easily



Figure 1. Packaging of Account Spin Game from outside



Figure 2. Packaging of Account Spin Game from inside

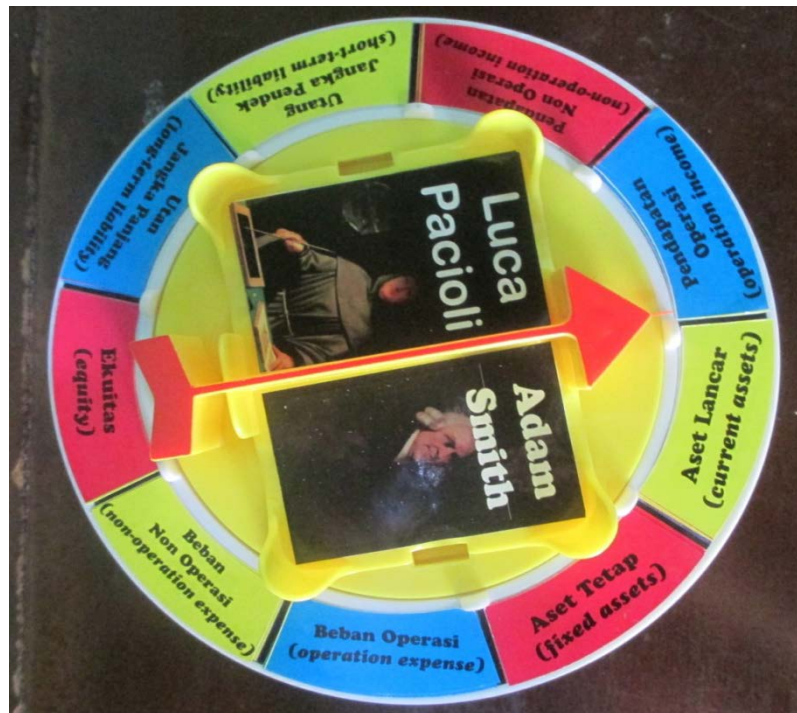


Figure 3. Spin Board



Figure 4. Account Card

MATA PELAJARAN AKUNTANSI PERUSAHAAN JASA DAN DAGANG	
KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.	<p>1.1 Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas.</p> <p>1.2 Menyadari kebesaran Tuhan Yang Maha Esa yang menciptakan pengetahuan yang salah satunya keteraturan melalui pengembangan berbagai ketrampilan dalam akuntansi.</p>
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	<p>2.2 Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran akuntansi.</p> <p>2.3 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap proaktif dalam melakukan kegiatan akuntansi.</p>
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.	<p>3.1 Menjelaskan pengertian, ruang lingkup operasi, karakteristik perusahaan jasa dan jenis serta klasifikasi transaksi keuangan perusahaan jasa.</p> <p>3.2 Menjelaskan Siklus akuntansi perusahaan jasa dan proses penyajian transaksi keuangannya.</p>
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dan yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.	<p>4.1 Mengidentifikasi jenis-jenis transaksi perusahaan jasa.</p> <p>4.2 Menyajikan bukti transaksi keuangan perusahaan jasa.</p>

PENJELASAN KARTU SIMBOL



+2 : Jika kartu ini di mainkan, pemain pada giliran selanjutnya harus menarik 2 kartu dari Draw Card. Kartu ini dapat dicegah dengan kartu +2 yang sama.

Reverse : Kartu ini hanya untuk mengubah arah giliran pemain.

Block : Kartu yang menghentikan giliran lawan. Jika kartu ini dimainkan, pemain selanjutnya kehilangan gilirannya.



Wild : Kartu ini dapat digunakan dalam segala jenis akun dan jika kartu ini dimainkan, pemain lain bebas mengeluarkan kartu apapun kecuali kartu simbol.

Wild +4 : Kartu ini dapat digunakan dalam segala jenis akun dan jika kartu ini dimainkan, pemain pada giliran selanjutnya harus menarik 4 kartu dan pemain lain bebas mengeluarkan kartu apapun kecuali kartu simbol.

Figure 5. Game Rules

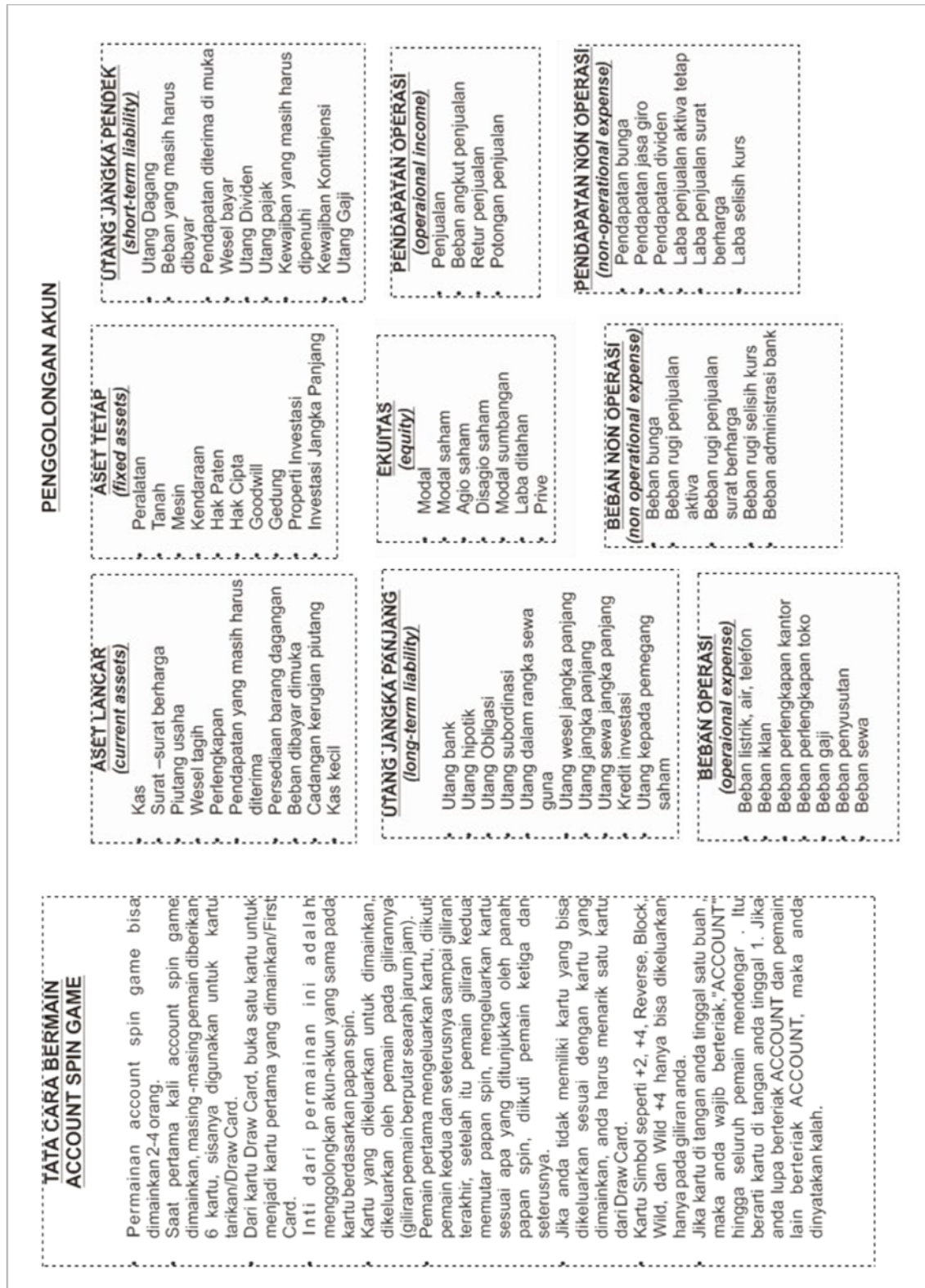


Figure 6. Game Rules

5. Research and Development

According to Sugiyono (2013 : 297) “*Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya research and development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut*”. According to Borg and Gall in Sugiyono (2013:4) research and development is a research methods used to develop or validate the products that are used in education and learning.

Based on the opinion above the researcher can conclude that Research and Development is a research which is used to develop and validate new products in learning. Research and Development Procedure are Borg and Gall, ADDIE, Sugiyono, 4D, Jolly and Bolitho Model.

1. Borg and Gall

In this research, the researcher adapts a model from Borg and Gall in Nana Syaodih (2012:169), there are:

a) Information collecting

In this phase the data collection in the form of criteria should be considered in choosing the product that will be developed. The selection of products that will be developed appropriately with the expertise and capabilities of the researcher, the expediency of the time, equipment and costs.

b) Planning

The planning to make the product, includes the formulation of goals to be achieved by the researcher, the user of this product, and design or the phase of research.

c) Preliminary form of product developing

After planning, the next step is to create a draft that can be tested. The draft is made by researcher with the people who have the skills needed. The product that will be produced in research and development is account spin game.

d) Materials experts and media experts validating and evaluating

When the draft product finish, the researcher do the first trial of validation and evaluation from experts related with account spin game as a learning media. The researcher asks about the first trial to two media experts, two materials expert and teacher, each expert is asked to rate the media that has been developed, then we know the weaknesses and strength of the account spin game. Valuation of criticism and input from media experts and materials expert is used for the completion of the initial product.

e) The evaluation result revising

After that, the next step is the improvement of products according to the data obtained from the first testing. Suggestion

and input from the experts would be used to complete the product.

f) Small group trial

After revision from media experts and material experts, the researcher do the small group trial. The test involves 6-8 students. The results of small groups trial use to revise the products that have been made.

g) The small group trial completing

Revisions will be done if there are some weaknesses or input from students about account spin game.

h) Operational field trial

This field trial involving students in a larger number of students, those are 15-30.

i) The final product completing

Completion of the final product is done if there are errors or shortage in the account spin game from students.

j) Final product assessing

At this stage, it is the general description on the stages of development of learning media, and the assessment of the results of testing that have been conducted.

2. ADDIE Model

Model of ADDIE is a model that is used to design a learning system. Model ADDIE is developed by Dick and Carry. According to

Endang Mulyatiningsih (2011), there is an example of the activities at each stage of the development model:

a) Analysis

At this stage, the main activity is to analyze the need for the development of models/new learning methods and analyze the feasibility and the terms of the development of models/new learning methods. The development of new learning methods is preceded by a problem in the model/learning methods that have been applied. Problems can occur because the model/learning methods nowadays is no longer relevant to the needs of the target, the learning environment, technology, characteristics of learners, etc.

After analysis of the problem, the researcher need to develop models/new learning method, and the researcher also needs to analyze the feasibility and the terms of the development of models/new learning methods. For example, process analysis can be done by answering the following questions:

- 1) Is the model/new method able to overcome learning problems faced?
- 2) Do the model/ new method has the support facilities to be applied?
- 3) Is the lecturer or teacher able to apply the model/new learning methods?

In this analysis, there should be no draft models/methods that are good but it can not be applied due to some limitations such as course with no tools or teachers are not able to carry it out. The analysis of the new learning methods need to be conducted to determine the feasibility when the learning methods are applied.

b) Design

In designing the model/learning methods, the stage design has similarities with designing learning activities. This activity is a systematic process that starts from deciding the learning objectives, designing scenarios or learning activities, designing learning tools, designing learning materials and designing the evaluation tool of the learning outcomes. The design of the model/learning methods is still conceptual and will underpin the next development process.

c) Development

Development model of ADDIE contains the realization of product design activities. In the design phase, there is a conceptual framework application of the model/new learning methods. The development phase, which is still in the conceptual framework is realized into products that are ready to be implemented. For example, if the design stage has been designed using the model/new methods that are still conceptual, then at the stage of development, it is prepared or made learning

device model/new methods such as lesson plans, media and subject matter.

d) Implementation

At this stage, design and methods that have been developed are implemented in a real situation, that is in the class. During implementation, the design models/methods that have been developed is applied to the actual conditions. The material that is presented in accordance with the model/new method is developed. After applying the method, then it will be performed an initial evaluation to provide feedback on the application of the next model/method.

e) Evaluation

Evaluation is done in two forms, there are formative and summative evaluation. Formative evaluation is conducted at the end of each face-to-face (weekly) whereas summative evaluation is conducted after the activity ends as a whole. Summative evaluation measures the final competence of subjects or learning objectives to be achieved. The results of the evaluation are used to provide feedback to the user models/methods. Revisions are made in accordance with the results of the evaluation or needs that are not found yet the model/new method.

3. Sugiyono Model

According to Sugiyono (2012: 409) stages of research and development include:

a) Potential and problems

All research start from potential or presenting problem. Potential or problem is something that when it is empowered, it will have an additional value. The problem is the deviation between expected and which occurs.

b) Data collection

After the potential problems are identified, then the researcher collects information. The collecting informations are to know user' needs towards developed products through research and development.

c) Product design

Based on the results of analysis needs, the next stage is making the product design that have been developed.

d) Design validation

Design validation of product design assessment process is conducted by the researcher based on rational thought, without field testing. Product validation can be done by asking some experts to assess products design that have been developed. The experts will give suggestion to product design improvements.

e) Design revision

After the product design is validated through experts' assessment or discussion forum, the researcher revises the developed products design based on the suggestion from experts and from discussion forum.

f) Product testing

The testing is conducted to determine the effectiveness of the products developed. The test can be performed on a limited group.

g) Product revision

Product revision is conducted for several reasons, as follows: a) conducted testing is still limited, so it is not the reflection of the actual situation and condition, b) There is some weaknesses and deficiencies in developed products testing, c) the data is to revise product that can be captured through user product or product target.

h) Usage testing

The usage testing is conducted on wider group to examine the effectiveness of developed product and obtain suggestion to revise the final product.

i) Product revision

After conducting product testing on wider group, the final product revision is conducted based on obtained suggestion.

j) Mass production

This stage is the final stage of research and development.

In the education field, the mass production of developed product is an option which has implications of usage widely.

4. 4D Model

In Endang Mulyatiningsih (2012: 195), 4D model explaining development stages are as follows:

a) Define

Thiagrajan (1974) analyzing 5 activities are done in stages as follows:

- 1) Front and analysis
- 2) Learner analysis
- 3) Task analysis
- 4) Concept analysis
- 5) Specifying instruction objective

b) Design

In design stage, the researcher have made beginning product (prototype) or product design. In the context of learning model development, this stage is preparing model conceptual framework and learning devices (materials, media, evaluation tools) also simulating model usage and learning device in small scope. Before the draft (design) products continue to next stage, the design of products (models, textbooks, etc.) needs to be validated. Based on

the validation results, there is possibility that product design still needs to be improved in accordance with validator suggestion.

c) Develop

In context of learning model development, development activities (develop) is conducted with the following steps:

- 1) Model validation by experts/specialists, media is validated include the use of model guidelines and learning model devices. An expert team who are involved in the validation process consists of: learning technology experts, subject experts, learning outcomes of evaluation experts.
- 2) Model revision based on suggestion from the experts at validation.
- 3) Limited test of learning in classroom, according to the real situation that will be faced.
- 4) Model revision based on test results.
- 5) Implementation of model in a wide area. During implementation process, the effectiveness of model and developed model device will be tested. The effectiveness testing can be conducted with experiments or Classroom Action Research (CAR).

d) Disseminate

Dissemination stage is conducted by socialization of teaching materials through limited distribution for teachers and students.

This distribution is intended to obtain a response, feedback on the teaching materials that have been developed. If the response of the teaching materials user target is good, so it conducts printing in large quantities and it is necessary to build marketing in order to teaching materials will be used by user widely.

5. Jolly and Bolitho Model

Jolly and Bolitho in Emzir (2012: 277) presents stages of development procedures are as follows:

- a) Identification, identification by teacher or learner(s) of a need to fulfil or a problem to solve by the creation of materials.
- b) Exploration, exploration of the area of need/problem in term of what language, what meaning, what functions, what skill, etc.
- c) Contextual realization, contextual realization of the new materials proposed by the finding of suitable ideas, contexts or texts with which to be worked.
- d) Pedagogical realization, pedagogical realization of material by the finding of appropriate exercises and activities and the writing of appropriate instructions for use.
- e) Physical production, physical production of materials, involving the consideration of lay out, type size, visuals, reproduction, tape length, etc.
- f) Use, the use of the materials by students.
- g) Evaluation, the evaluation of the materials against agreed

objectives.

This research using Borg and Gall model. There are 10 steps of procedure in Borg and Gall model. Researcher use Borg and Gall development model because the model is consistent with the objectives to be achieved, is to create a new product in education. Borg and Gall models use a series of research and development steps cyclically and on each step that will be passed or done always refer to the results of the previous step and eventually will be obtained a new educational product. Another reason for the use of this model because it is appropriately determined to develop a learning model which the purpose is not only to find a profile implementation or the practice of learning, but also to develop a learning model that is effective and easy in its application, according to the conditions and the real needs in school.

B. Previous Research

1. Research by Tri Saputra Alexander, 2012. *Pemanfaatan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Biologi Materi Filum Chordata Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X-F SMA N 11 Yogyakarta*. The results of the research show that (1) By using the media game of snakes and ladders on the biology subject material phylum of chordates, the students had increased cognitive learning outcomes seen an average increase of 71.92 into 80.56 students at the end of the first cycle and become 93.78 at the end of the second cycle. The number of students who pass the KKM increased from 51% at baseline to 72% at the end of the first

cycle and to 96.5% at the end of the second cycle. (2) The results of students' cognitive learning experience significant increases shown by the results of the data analysis of the pretest, posttest first cycle and second cycle using T test. (3) Classical activity for learning process increases student. It can be seen from the percentage of students at a first meeting of classical activeness of 86.2% and then increased by 10.3% after the implementation of the second meeting of 96.5% and after the implementation of the third meeting increased again 3.5%. (4) Response and students towards learning has increased. This can be seen from both criteria changes before implementing the first cycle to both criteria once on after the implementation first cycle. After the implementation of the second cycle, response of students also have excellent criteria. This suggests learning by using media snake and ladder received a positive response shown an increase in the response and feedback from students. Similarity between developed by Tri Saputra Alexander with this research is both develop learning media, and the difference is this research use account Spin Game as a learning media.

2. Research by Tri Liniarti, 2013. *Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keaktifan Siswa Kelas X SMA Negeri 11 Yogyakarta Dengan Permainan Edukatif Ular Tangga Pada Materi Protista*. The results showed that the value of learning outcomes and student activity, in each cycle is not increased according to the target. In the first cycle of the average value of students are 75.36 with classical learning completeness are 53.33%. Cycle II average

value decreased 63.14 with classical learning completeness are 14.81%. From the data obtained, the level of activity of the classical student first cycle of 29 students are 17.24% of students active and very active. In the second cycle of classical students' level of activity decreased, from 30 students are 6.6% of students including students active and very active. It can be concluded that educational games snake and ladder are less able to improve learning outcomes and student activity on material protists. It is recommended to use another method that is more suited to the material circumstances protists and students. Similarity between developed by Tri Liniarti with this research is both develop learning media, and the difference is this research use account Spin Game as a learning media.

3. Research by Ria Sartikaningrum, 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel*. The results of this research are learning media monopoly game proper accounting is used as a medium of learning. Feasibility engineering aspects of the media by media expert judgment to obtain a mean score of 34.00 with the "good" category, individual testing of 16.40 with the category of "very good", and field trials at 17.80 with the category of "very good". Feasibility aspects of visual communication according to the feasibility of obtaining media experts mean score of 54.00 with the "good" category, individual testing of 42.6 with category "very good", a small group trial of 44.19 with the category of "very good", and field trials at

44.78 with the category of "very good". Feasibility study aspects matter expert judgment to obtain a mean score of 82.00 in the category of "very good", individual testing of 26.80 with the category of "very good", a small group trial at 26.20 with the category of "very good" and field trials 26.67 with the category of "very good". In addition, instructional media is proven to increase students' motivation of prior learning aid in a mean score of 3.22 in the category of "enough" and to increase and reached 4.44 in the category of "very high". Similarity between developed by Ria Sartikaningrum with this research is both develop learning media, and the difference is this research use account Spin Game as a learning media.

C. Framework Thinking

The learning process is the most important process in human life. Learning occurs throughout the human life. Learning does not only happen in schools, but also occur in the environment of everyday human life. The learning process will occur effectively if there is an interaction between one another. Learning in school would be effective if there is a feedback between teachers and students. One way that can be used to achieve effective learning in school is to use effective learning media.

The learning process in class X accounting 4 in SMK N 1 Wonosari is not optimal yet. It is proved from the class situation that is very crowded because the students are busy with their own stuff when the teacher was delivering materials. Conventional methods are still used in everyday learning

that cause learning are less effective. The teacher is still a center of learning in the classroom.

Accounting subjects are considered as a difficult subject for some students. This makes the students feel not interested in accounting subjects and cause the students does not understand the accounting subjects. In fact accounting is a science that is very important for daily life. Teachers are required to be able to develop media that can improve and provide facilities for students to learn accounting to solve some problems. Learning media will be well designed to support students' learning in the learning process. One kind of media that can be used in learning accounting is using game as a learning media. The use of the game as the learning media is one of the media that can be used in creating a student-oriented learning. Learning media using game allows students to be active in it, so hopefully accounting learning materials can be controlled and easily understood by students. One of the variations of the accounting learning media that is researcher is used called here as account spin game.

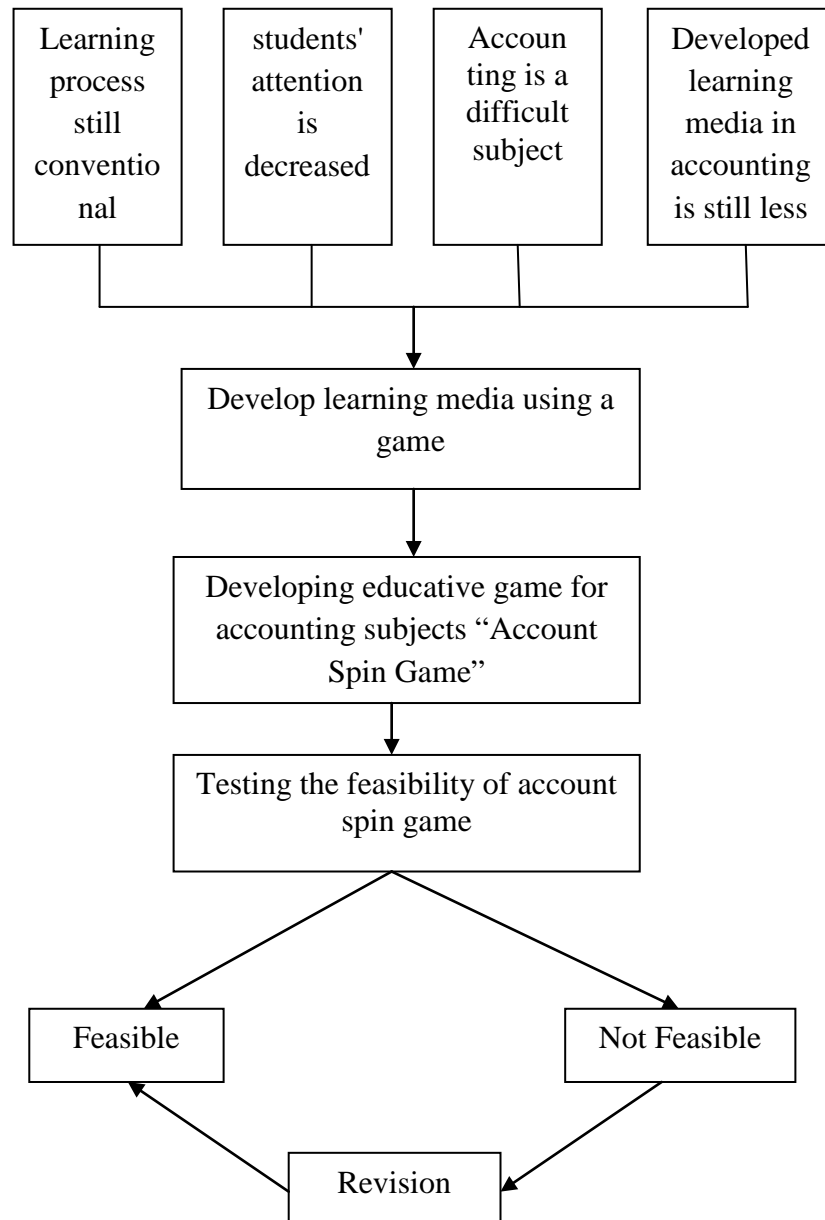


Figure 7. Framework Thinking

D. Research Question

Research questions for this research are:

1. How does the development of learning media accounting in the form account spin game to support the learning on classification types of accounts for students class X accounting 4 at SMK N 1 Wonosari?
2. How the feasibility by materil expert and teacher using learning media accounting uses account spin game on classification types of accounts for students class X accounting 4 at SMK N 1 Wonosari that was developed?
3. How the feasibility by media experts and teacher uses learning media accounting used account spin game on classification types of accounts for students class X accounting 4 at SMK N 1 Wonosari that was developed?
4. How the feasibility by student using learning media accounting uses account spin game on classification types of accounts for students class X accounting 4 at SMK N 1 Wonosari that was developed?
5. How the students activity when using learning media accounting used account spin game on classification types of accounts for students class X accounting 4 at SMK N 1 Wonosari that was developed?

CHAPTER III RESEARCH METHOD

A. Research Design

The method used in this research is the development of research approach (Research and Development). According to Sugiyono (2013:297) research and development is “... *metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut*”. Nusa Putra (2011:67) also said that research and development that can be defined as a method of research that deliberately, systematically, aiming to seek and find, formulate, refine, develop, produce, test, the effectiveness of a particular product that is superior, new, effective, productive, and meaningful.

According to Nana Syaodih (2009: 164) research and development is a process for developing a new product or enhancing the existing product, and can be responsible. The purpose of this research is to develop, validate, and test the feasibility of accounting learning media products developed.

B. Place and Time

Validation of the developed learning media is implemented in the Department of Accounting Education, Faculty of Economi, Yogyakarta State University. Feasibility of learning media testing on students is held at SMK N 1 Wonosari class x accounting 4 who are 32 students. The research begins in February and March.

C. Subject and Object Research

The subject of this research is material expert, media expert, and teacher. Material expert is a lecture who competent in accounting material subject. Media experts are two lecture who are competent in the media. Teacher as a consultant in service and trade company at the place that the research was held. All of experts using a questionnaire as a research instrument, then teacher also use questionnaire as a research instrument which is combined questionnaire between media and material questionnaire. The object of this research is account spin game, and it was conducted in X class of accounting include 32 students at SMK Negeri 1 Wonosari.

D. The Stage of Development

Research and development has a goal to develop products and then test the feasibility of the product. The development of research procedures is adapted from models Borg and Gall 1989 (in Nana Syaodih, 2012: 169), there are :

1. Information collecting

This step includes a literature review, observation such as observation class and the preparation of the report. The beginning of a research or analysis is very important to do in order to obtain the preliminary of development. Observation at class have a purpose to see the real conditions in the field. The researcher also performs a

literature review related to the problems examined and the preparation to make the framework thinking.

2. Planning

The planning is to make the product of account spin game, which includes the formulation of the goals to be achieved by the researcher, the user of this product, and design or the phase of research.

3. Preliminary form of product developing

After planning, the next step is developing a preliminary product. This step will be develop the general design of the beginning product which will be produced. At this step, the researcher will make a concept of account card and spin board.

4. Materials expert and media experts validating and evaluating

Before the product is trying out to student, account spin game will be tested by two media experts, one material expert and teacher for validated. The questionnaire data is collected and analysed to obtain an initial qualitative evaluation of the product.

5. Evaluation result revising

Stage five will be involved revision of the product suggested by the preliminary field testing gathered. The result of the revision will be tested on students. Alterations to the guide's documentation and coding will prepare for the product revision.

6. Small group trial

The purpose of small group trial is to determine the success of the new product in meeting goals. Another purpose is to collect information which can be used to fortify the product before the final dissemination.

At the first trial, the product will be introduced to 8 students and divided into 2 groups. The field testing will be conducted in a class where the students can play together in a group. The field testing steps as follows:

- a. Accounting studies as appropriate by the teacher.
- b. Researcher represent the product and explains how to use the media.
- c. Students tries to use that product.
- d. After the trial ends, the researcher shares the questionnaires to the students as the next revision of media.
- e. Analysis of the first trial result.

7. The small group trial completing

The results of the first trial is used as a evaluation source in the main product revision for the second time. After the product repaired, then ready to be tested at the second trial in a large scope.

8. Operational field trial

This stage has the same steps with the first trial, but the second trial will be conducted on a large scope in twenty four students in

class X accounting 4 class and the researcher shares the questionnaires to the students as the next revision of account spin game.

9. The final product completing

The completion of the final product will be done if there are errors or shortage in the account spin game from students. At this stage, the revision is based on the result of the evaluation from the second trial.

10. Final product assessing

After doing three times revision, this product is ready to be used as a learning media.

E. Operational Definition Research Variable

a. Learning Media

Learning media is a tool that can be a game to improve student learning activities and to stimulate thoughts, feelings, concerns and interests as well as the student's attention in a way that learning process occurs.

b. Classification types of account

In accounting, accounts are classified into five types, namely assets, debts, capital, income, and expenses. Account assets are divided into 2 part, that are current assets and fixed assets. Debt account is divided into two, namely the long-term debt and short-term debt. Account revenue is divided into two part, namely revenues in the business and non-trade income. Expense accounts are also divided into

two part, namely the expense in business operations and external business operation.

c. Account Spin Game

Account spin game is a learning tool in the form of a game that is inspired by uno spin game. Account spin game facilitate students in learning competencies account classification and it will be easier for students to memorize the types of accounts in accounting.

F. Validation and Testing

1. Design validation

The research development of learning media accounting in the form of account spin game uses the descriptive product design validation. The assessment of the media products developed will be conducted in several stages by means of several questionnaires. The first product account spin game is submitted to the accounting material experts for validation and is producing an account spin game first revision. The results of the first revision then submitted to a learning media expert in order to obtain a second revision it is account spin game. Account spin game is revised and then is tested on students of SMK N 1 Wonosari class X Accounting. From the validation phase obtained of qualitative data. These data are analyzed to obtain information about the limitations of account spin game for further revision until the account spin game containing material classification types of account is used as a learning media accounting.

2. Validator and testing subject

Validator in this research is a lecturer of accounting material expert and media experts and teacher. While the subject of the research trials to assess the feasibility of the developed media is 32 students of SMK N 1 Wonosari, Gunungkidul.

G. Data Collection Technique

Data Collection Technique in this research use Questionnaire. According to S. Nasution (2012:128) *“Angket atau kuesioner adalah daftar pertanyaan yang didistribusikan melalui pos untuk diisi dan dikembalikan atau dapat juga dijawab di bawah pengawasan sendiri.”* Questionnaire is a tool used to request information about the facts known by respondent or may also the opinion or attitude.

According to Sugiyono (2013:142) *“Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tau dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden”.* Questionnaire used in this research is to give value to the feasibility of account spin game. The questionnaire is used to obtain data on the feasibility of account spin game from materials expert, media experts, teacher, and students.

H. Research Instrument

Questionnaire used in this research is to give value to the feasibility of account spin game. The questionnaire is used to obtain data on the feasibility of account spin game from materials expert, media experts,

teacher, and students. The feasibility about account spin game uses the likert scale.

According to Sugiyono (2013: 93) said that “*Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.*”

By using a likert scale, variable that measured will be translated into the indicator variables. Indicator variables are then used as a starting point to develop an instrument which the items can be in the form of a statement or a question. The Likert Scale uses 5 alternative answers, those are :

Table 1. Likert Scale

Criteria	Score
Very Good	5
Good	4
Enough	3
Not Good	2
Bad	1

(Sugiyono, 2013: 93)

Questionnaire grille in this research includes 4 components, those are :

1. Feasibility Materials Research Instrument

Instrument of feasibility assessment by material experts is cover several aspects, namely content of quality and aspects of usefulness.

Feasibility material research instrument described on table 2.

2. Feasibility Media Research Instrument

Instruments of feasibility assessment by experts material cover several aspects, namely spin board design and card accounts in the

accounts spin game. Feasibility assessment media instrumen is described on table 3.

3. Feasibility Teacher Research Instrument

Instruments of feasibility assessment by experts material cover several aspects, namely Spin board design and card accounts in the Accounts Spin Game. The feasibility assessment media instrumen is described on table 4 and table 5.

4. Feasibility Test Instrument on Students

Feasibility assessment instruments by students through field trials cover several aspects, namely the presentation and usefulness aspects. The feasibility test instrument on students is described on table 6.

Table 2. Lattice Instrument Feasibility Assessment Material

No	Sub Aspect	Indicator	Grain Number
1	Material	The clarity the basic competencies, indicators, and learning objectives	1
		The suitability with the basic competencies	2
		The material is appropriate with indicators	3
		The definition and concept is correct	4
		The concept is consistent	5
		The validity of material	6
		The images and material are appropriate	7
		The sample accuracy to clarify the material contents	8
		The adequacy of the material weight to the achievement of objectives	9
2	Learning	The material is clarity to be understood	10
		The relevance of the material to the basic competencies	11
		The media is able to encourage the curiosity of students	12
		The clarity of description of the material	13
4	Language	The language used in accordance with the development of students	14
		The standard term used	15
		The language is easy to understand	16
		The sentence is effective to use	17
		The grammar and spelling are accurate	18

(Eka Mardiati, 2013: 39-40)

Table 3. Lattice Feasibility Assessment Media Instrument

No.	Aspect	Indicator	Gain Number
1	Design of Account Spin Game	1. The suitability shape, size, layout, fonts and objects.	1,2,3,4,5
		2. The attractiveness of the spin board	6
		3. The combination of font type on the account card	7
		4. The attractiveness and the combination of images and text on the card account	8,9,10
2	Layout	5. The consistency pattern	11
		6. The accuracy and appropriateness	12
3	Illustration	7. The suitability illustration	13
		8. The balance of material and entertainment	14,15
		9. The attractiveness	16
		10. The clarity	17

(Azhar Arsyad, 2011: 87-89)

Table 4. Lattice Instrument Feasibility Assessment Teacher

No	Sub Aspect	Indicator	Grain Number
1	Material	The clarity the basic competencies, indicators, and learning objectives	1
		The suitability with the basic competencies	2
		The material is appropriate with indicators	3
		The definition and concept is correct	4
		The concept is consistent	5
		The validity of material	6
		The images and material are appropriate	7
		The sample accuracy to clarify the material contents	8
		The adequacy of the material weight to the achievement of objectives	9
2	Learning	The material is clarity to be understood	10
		The relevance of the material to the basic competencies	11
		The media is able to encourage the curiosity of students	12
		The clarity of description of the material	13
4	Language	The language used in accordance with the development of students	14
		The standard term used	15
		The language is easy to understand	16
		The sentence is effective to use	17
		The grammar and spelling are accurate	18

(Eka Mardiati, 2013: 39-40)

Table 4. Lattice Instrument Feasibility Assessment Teacher

No.	Aspect	Indicator	Gain Number
1	Design of Account Spin Game	11. The suitability shape, size, layout, fonts and objects.	1,2,3,4,5
		12. The attractiveness of the spin board	6
		13. The combination of font type on the account card	7
		14. The attractiveness and the combination of images and text on the card account	8,9,10
2	Layout	15. The consistency pattern	11
		16. The accuracy and appropriateness	12
3	Illustration	17. The suitability illustration	13
		18. The balance of material and entertainment	14,15
		19. The attractiveness	16
		20. The clarity	17

(Azhar Arsyad, 2011: 87-89)

Table 5. Lattice Feasibility Media Through Trials on Students

No.	Aspect	Indicator	Gain Number
1	Ease of understanding aspect	1. The clearness of knowledge 2. The easier understood 3. The understanding of the material 4. The easier to memorize the material	1 2 3 4
2	Independence learning aspect	1. The suitability of students capability with learning 2. The interest on the material 3. The repeat the material that has not been understood 4. The usefulness of learning media at home	5 6 7 8
3	Media Aspect	1. The learning media presentation 2. The suitability of illustration 3. The selecting of the font and font size 4. The accuracy of background 5. The color composition 6. The text legibility 7. The operation of learning media 8. The balance of shape, line, color, and font 9. The interest of learning media's design 10. The feasibility of learning media account spin game	9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

(Sigit Setiawan Widyatmoko, 2012: 48-49)

I. Data Analysis Technique

1. Data Product Development Process

This research uses the descriptive analysis data in accordance with the development of procedures performed. The early stages of this research is the development of learning media to collect reference about material classification of the types of accounts in accounting. The second stage is the preparation of a feasibility test instruments and manufacturing account spin game.

The last stage is the feasibility assessment the developing media. The feasibility assessment of material conducted by the accounting material experts through a validation process in order to obtain account spin gsme first revision. Furthermore the result of accounts spin game first revision is submitte to learning media experts to be assessed and validated in order to obtain a second revision account spin game. Second revision of account spin game then is tested on 32 students of SMK N 1 Wonosari class X accounting 4. From the validation performed by the accounting material experts, media experts and then is tested in the field will be obtained qualitative data. These data are analyzed to obtain information about the expected product research, ie the end product is accounts spin game containing material classification types of account in the accounting as a accounting learning media.

2. The Feasibility Data Products Produced

The data analysis uses the descriptive analysis, the quality of account spin game based on the content aspect, the variations in the presentation, a thorough look, feasibility, design spin board and account card, layout, and illustration. The questionnaire from the teacher is combined between material aspect and media aspect. The step-by-step analysis of the feasibility of account spin game is conducted as follows:

- a. Change the assessment in the form of qualitative to quantitative using a likert scale with the following provisions:

Table 7. Likert Scale

Criteria	Score
Very Good	5
Good	4
Enough	3
Not Good	2
Bad	1

(Sugiyono, 2013:94)

- 1) Calculate the average score of media experts with the formula:

$$A = \frac{\sum x_{med}}{n}$$

Explanation :

A = Average score

$\sum x_{med}$ = Value score from media experts

n = Subject from testing

- 2) Calculate the average score of material expert with the formula:

$$A = \frac{\sum xmat}{n}$$

Explanation :

A = Average score

$\sum xmat$ = Value score from material expert

n = Subject from testing

- 3) Calculate the average score of students with the formula:

$$A = \frac{\sum xstd}{n}$$

Explanation :

A = Average score

$\sum xstd$ = Value score from students

n = Subject from testing

- 4) Calculate the average score each aspect

In assessment of the feasibility account spin game with likert scale are :

Table 8. Guidelines for scoring

Score	Score Interval	Category
1	$X > 4,21$	Very Feasible
2	$3,40 < X \leq 4,21$	Feasible
3	$2,60 < X \leq 3,40$	Fairly Feasible
4	$1,79 < X \leq 2,60$	Not Feasible
5	$X \leq 1,79$	Not Very Feasible

(Sugiyono, 2009: 137)

CHAPTER IV RESEARCH RESULT AND DISCUSSION

A. Overview of Research Location

1. Description of the School

a. Brief History of SMK N 1 Wonosari

SMK N 1 Wonosari was established on August, 1st 1963 with the name *SMEA Persiapan*. *SMEA Persiapan* was founded by some committee consisted of Titik Suwano, B.A., Projo Suyudi, Mangunwinoto, R. Sumarjo, E. Sugito, and MC Sutrisno HS. When *SMEA Persiapan* was established, it had as many as 2 classroom of student at SMEP (now become SMP N 2 Wonosari). The first headmaster of *SMEA Persiapan* was Tutik Suwarno, B.A.

On 1964, *SMEA Persiapan* changed its name and became SMEA N Wonosari based on SK No. 294/B.3/Kej dated on August, 1st 1964. Considering the public interest which was large enough to get in SMEA N Wonosari, on 1966 SMEA N Wonosari with PMOG (now become school committee) added some class. On 1967/1968 SMEA Wonosari got some land in Tawarsari and was constructed become classroom, so the number of class become 8 classroom. On 1977, SMEA Wonosari expanded their land to build classrooms by moving the Christian tombs in Madusari to Tawarsari.

The location of SMEA purposely was constructed in different places, namely in Madusari and in Tawarsari because of the government's

program to build *SMEA Pembina*. Therefore SMEA in Madusari was expected become SMEA Pembina and SMEA Tawarsari become a regular. But the program did not run properly, so SMEA Madusari and SMEA Tawarsari still become one. SMEA Tawarsari used for grade I with the numb of class is 9 classroom. SMEA Madusari used for grade II with the numb of class is 9 classroom, and grade III with the numb of class is 8 classroom located in Administration office.

On 1998/1999, location in Tawarsari was not used anymore and learning activities was centered on SMEA Madusari. It is intended to more conducive learning atmosphere and the students can learn more effectively. On 1998/1999, SMEA Wonosari changed it is name become SMK N 1 Wonosari. On 2002/2003, SMK N 1 Wonosari was one of vocational Business and Management Group in Yogyakarta that was the first appointed become a Vocational High School that have a National Standart especially for Accounting expertise programs.

b. Vision and Misision

1) Vision :

Become a training institution which has national and international standardized.

2) Mission

a) Providing the educational services and professional vocational training and superior to the public.

- b) Increasing the role of school community and stakeholders to create a school culture which in harmony with the religious, cultural, and environmentally sound.
- c) Applying management of quality system which ISO 9001-2008 standards.
- d) Optimizing of school resources to achieve the objectives of the school.

2. Overview of The Experimental Class

a. X accounting 4

Small group trial was held in the class X AK 4 on Wednesday, March 18th 2015. Based on the data from the observation, there were 32 students at this class. But the researcher just took 8 students as the participant of the small group trial randomly.

After the small group trial was held, the next trial was called as operational field trial. Operational field trial was held in X AK 4 on Friday, March 20th 2015. On the operational field trial, the researcher used larger scope of participants. Researcher took 24 students as the participants, because eight students of them already follow as a small group trial participants.

B. Developing of Accounting Learning Media Using Account Spin Game

1. Procedures of Developing Media

There are ten steps that can be described in developing media, there are:

a. Information Collecting

A systematic process was to define goals, identify incompatibility between and some additional books in the library or owned researcher to support the material to be used for research. This steps included a literature review and observation. Beginning the research or analysis is very important to do in order to obtain the preliminary of development. The researcher did this step through observations at class to see the real condition in the field.

In collecting data and information, the researcher used some books that were used in this school, besides of the researcher also prepared a lesson plan that would be used. A lesson plan obtained from guidance counselor at the school. This data obtained from Mrs. Denok as a teacher of trade and service company at SMK N 1 Wonosari.

Observation was done at school when PPL. Classroom used for research is also a classroom where the researcher did PPL. Based on that, researcher could more understand about the conditions that existed in the classroom. The researcher knew that the media used in class X accounting 4 was not complete. There was no LCD, Proyektor and Computer. Student only used a textbook or a module as a learning media. Because of that the students felt so bored when teaching and learning

process. Some information that could be concluded from the experience of the researcher was there was an important need for student and teacher seeking to enhance the creativity of teaching and learning.

Teachers should always improve their creativity in teaching. Making an interesting learning media such as modules, powerpoint, and so on will facilitate the teacher in delivery the material, making the students to be more pay attention and making more effective teaching and learning rather than using lecturing method. This, students would not feel bored and optimalize the learning.

b. Planning

Stage two include the researcher was devising a suitable objective and preparing an overview of the product that would be developed. In this stage included determining the specific objectives and sequence of materials. The Analysis of learning in planning of product development was carried out through several stage:

- 1) Determine the basic competencies and indicators
- 2) Compile the learning plan implementation (RPP)
- 3) Developing learning material
- 4) Make a concept of spin board and account card

To get the four points above, the researcher arraged it based on the study of literature through the textbooks used by students and other books related to the material.

c. Preliminary form of product developing

After collecting the information and planning, the next step was developing preliminary form of product. In the planning process researcher had decided the basic competencies and indicator, developed learning material and made a concept of spin board and account card. Then the researcher customized the material to spin board and account card. The materials selected was the classification types of account on the service and trade company subject in class X accounting 4 at SMK N 1 Wonosari.

First, made the spin board. Spin board was is made by modifying uno spin game. Researcher bought uno spin game then make stickers to modify uno spin became spin board on account spin game. Sticker was created by using Corel Draw by Azmi Anshori (AMIKOM). In creating sticker, it was took approximately 30 minutes, after finishing sticker, the researcher then print sticker. The sticker is printed then taped on the spin board.



Figure 8. Spin Board of Account Spin Game

Second, made the account card. The first step was the researcher prepared the image that would illustrated in the account card, then collected the material that had been prepared and divided the account into account card. Account card was created using corel draw first. Corel draw was done by Azmi Anshori (AMIKOM). Account card consisteds of 84 cards and 20 symbol cards. Making the account card took approximately 2 hours. The final step after the design was complete, then it printed the account card and cut the card.

100	KAS	Uang tunai yang ada diproses dan uang yang ada di bank serta uang tunai yang dialokasikan untuk cadangan	101	Surat-Surat Berharga	Saham dan obligasi yang setiap saat dapat dijual kembali	102	Piutang Usaha	Tagihan piutang usaha yang timbul yang jangka waktunya kurang dari satu tahun	103	Wesel Tagih	Tagihan piutang perusahaan kepada pihak lain	104	Perangkapan	Aktiva perusahaan yang diserahkan kepada pihak lain yang berkaitan dengan kegiatan pengumpulan dana	550	Beban Bunga	Beban yang dibayarkan kepada nasabah atau pihak lain yang berkaitan dengan kegiatan pengumpulan dana	551	Beban Rugi Penjualan Aktiva Tetap	Pengurangan nilai ekonomis karena kerugian yang diterima akibat penjualan aktiva tetap	552	Beban Rugi Penjualan Surat Berharga	Pengurangan nilai ekonomis karena kerugian yang diterima akibat penjualan surat berharga	553	Beban Rugi Selisih Kurs	Pengurangan nilai ekonomis karena kerugian yang diterima akibat perbedaan selisih kurs									
105	Pendapatan yang Masih Harus Diterima	Pendapatan yang sudah menjadi hak perusahaan tetapi belum diterima	106	Persediaan barang dagangan	Barang-barang yang pada akhir periode penyusunan neraca yang masih tersisa	107	Beban Dibayar Dimuka	Beban yang dikeluarkan untuk beberapa periode kedepan dan belum dimenfikasi	108	Cadangan Kerugian Piutang	Cadangan kas yang digunakan untuk menutup piutang yang tidak dapat terjual	109	Kas Kecil	Uang yang disediakan perusahaan untuk membayar pengeluaran yang relatif kecil	554	Beban Administrasi Bank	Pengurangan nilai ekonomis yang disebabkan karena penggunaan jasa bank	500	Beban Listrik, Air & Telepon	Pengurangan nilai ekonomis dari penggunaan listrik, air, dan telepon berbentuk kas keluar atau aktiva berkurang	501	Beban Iklan	Pengurangan nilai ekonomis dari penggunaan jasa iklan berbentuk kas keluar atau aktiva berkurang	502	Beban Perangkapan Kantor	Pengurangan nilai ekonomis dari penggunaan kantor berbentuk kas keluar atau aktiva berkurang	505	Beban Penyusutan	Pengurangan nilai ekonomis dari suatu barang karena penggunaan peralatan yang berbentuk aktiva berkurang	506	Beban Sewa	Pengurangan nilai ekonomis atas barang sewa yang berbentuk kas keluar atau aktiva berkurang			
139	Peralatan	Semua peralatan yang digunakan perusahaan dalam menjalankan usaha	140	Hak Cipta	Hak paten menciptakan sesuatu yang diberikan oleh pemerintah kepada perusahaan	141	Gedung	Tempat tinggal perusahaan yang digunakan untuk kegiatan usaha	142	Mesin	Semua mesin yang digunakan dalam kegiatan usaha	143	Kendaraan	Semua kendaraan yang digunakan dalam kegiatan usaha	144	Investasi Jangka Panjang	Investasi yang dimiliki jangka panjang	145	Hak Paten	Hak paten menciptakan sesuatu yang diberikan oleh pemerintah kepada perusahaan	146	Properti Investasi	Peralatan yang akan digunakan untuk operasional perusahaan mendapatkan keuntungan	147	Investasi Jangka Panjang	Investasi yang dimiliki jangka panjang	148	Hak Paten	Hak paten menciptakan sesuatu yang diberikan oleh pemerintah kepada perusahaan	149	Properti Investasi	Peralatan yang akan digunakan untuk operasional perusahaan mendapatkan keuntungan			
150	Tanah	Tempat tinggal pabrik dan gedung pabrik berdiri	151	Mesin	Semua mesin yang digunakan dalam kegiatan usaha	152	Kendaraan	Semua kendaraan yang digunakan dalam kegiatan usaha	153	Hak Paten	Hak paten menciptakan sesuatu yang diberikan oleh pemerintah kepada perusahaan	154	Gedung	Tempat tinggal perusahaan yang digunakan untuk kegiatan usaha	155	Good Will	Nama baik perusahaan itu sendiri	156	Tanah	Tempat tinggal pabrik dan gedung pabrik berdiri	157	Mesin	Semua mesin yang digunakan dalam kegiatan usaha	158	Kendaraan	Semua kendaraan yang digunakan dalam kegiatan usaha	159	Investasi Jangka Panjang	Investasi yang dimiliki jangka panjang	160	Hak Paten	Hak paten menciptakan sesuatu yang diberikan oleh pemerintah kepada perusahaan	161	Properti Investasi	Peralatan yang akan digunakan untuk operasional perusahaan mendapatkan keuntungan
162	Hak Cipta	Hak paten menciptakan sesuatu yang diberikan oleh pemerintah kepada perusahaan	163	Good Will	Nama baik perusahaan itu sendiri	164	Gedung	Tempat tinggal perusahaan yang digunakan untuk kegiatan usaha	165	Mesin	Semua mesin yang digunakan dalam kegiatan usaha	166	Kendaraan	Semua kendaraan yang digunakan dalam kegiatan usaha	167	Investasi Jangka Panjang	Investasi yang dimiliki jangka panjang	168	Hak Paten	Hak paten menciptakan sesuatu yang diberikan oleh pemerintah kepada perusahaan	169	Properti Investasi	Peralatan yang akan digunakan untuk operasional perusahaan mendapatkan keuntungan	170	Investasi Jangka Panjang	Investasi yang dimiliki jangka panjang	171	Hak Paten	Hak paten menciptakan sesuatu yang diberikan oleh pemerintah kepada perusahaan	172	Properti Investasi	Peralatan yang akan digunakan untuk operasional perusahaan mendapatkan keuntungan			
300	Modal	Barang-barang atau peralatan yang dapat digunakan untuk melakukan proses produksi	301	Modal Saham	Modal yang diperoleh dengan cara menerbitkan dan menjual saham – saham kepada publik atau masyarakat umum	302	Agio Saham	Nilai saham yang berada di atas harga par atau nilai nominal	303	Disagio Saham	Nilai saham yang berada di bawah harga par atau nilai nominal	304	Beban Gaji	Pengurangan nilai ekonomis dari gaji yang berbentuk kas keluar atau aktiva berkurang	305	Beban Penyusutan	Pengurangan nilai ekonomis dari suatu barang karena penggunaan peralatan yang berbentuk aktiva berkurang	306	Beban Sewa	Pengurangan nilai ekonomis atas barang sewa yang berbentuk kas keluar atau aktiva berkurang	307	Disagio Saham	Nilai saham yang berada di bawah harga par atau nilai nominal	308	Agio Saham	Nilai saham yang berada di atas harga par atau nilai nominal	309	Modal Saham	Modal yang diperoleh dengan cara menerbitkan dan menjual saham – saham kepada publik atau masyarakat umum	310	Modal	Barang-barang atau peralatan yang dapat digunakan untuk melakukan proses produksi			

Figure 9. Account Card

The third step after spin board and account card was completed, the researcher made the game rules. In the game rules there was an explanation of symbol cards, classification types of accounts based on the account of spin game, and the rules of the game. Corel draw was done by Azmi Anshori (AMIKOM). In made the procedure of game it needed approximately 30 minutes. Tle last step was is printing.

PENJELASAN KARTU SIMBOL






	+2 : Jika kartu ini di mainkan, pemain pada giliran selanjutnya harus menarik 2 kartu dari Draw Card. Kartu ini dapat dicegah dengan kartu +2 yang sama.
	Reverse : Kartu ini hanya untuk mengubah arah giliran pemain.
	Block : Kartu yang menghentikan giliran lawan. Jika kartu ini dimainkan, pemain selanjutnya kehilangan gilirannya.
	Wild : Kartu ini dapat digunakan dalam segala jenis akun dan jika kartu ini dimainkan, pemain lain bebas mengeluarkan kartu apapun kecuali kartu simbol.
	Wild +4 : Kartu ini dapat digunakan dalam segala jenis akun dan jika kartu ini dimainkan, pemain pada giliran selanjutnya harus menarik 4 kartu dan pemain lain bebas mengeluarkan kartu apapun kecuali kartu simbol.

Figure 10. The Game Rules

d. Material expert and media experts validating and evaluating

After the product account spin game was done, then researcher shared the validation assesment by using the questionnaire and also gave account spin game for two media experts, one material expert, and teacher. Then the researcher collected the questionnaire which had been assessted by the two media experts, one material expert, and teacher.

Table 8. Assessment Material Aspect by The Material Expert And Teacher

No	Indicator	Score	
	Material Aspect	Material expert	Teacher
1	Clarity of basic competencies, indicators, and learning objectives	5	4
2	The suitability of the material with the basic competencies	5	4
3	The suitability of the material with indicator	5	4
4	The truth of definitions and concepts	4	4
5	Coherent concept	4	4
6	The truth of material	4	4
7	Suitability Images and Materials	5	4
8	Accuracy of examples to clarify the content of the material	3	4
9	The adequacy the weight of material to achievement of objectives	4	4
10	The clarity of the material to be understood	4	4
11	The relevance of the material to the basic competencies	5	4
12	The ability of the media to encourage the curiosity of students	4	4
13	Clarity material description	4	4
14	Suitability with the level of development language learners	4	4
15	The use of the term standard	4	4
16	The language is easy to understand	4	4
17	Effectiveness in the use of the phrase	4	4
18	The accuracy of grammar and spelling	4	4
Total Assessment		76	72
Average Assessment by Material Expert and Teacher		4,11	

From the assessment by a material expert and a teacher above, we know that the material aspect was feasible to use.

Table 9. Assessment Media Aspect by Two Media Expert and Teacher

No	Indicator	Score		
	Material Aspect	Media Expert 1	Media Expert 2	Teacher
1	The attractiveness the form of account spin game	5	4	4
2	The selection the type and size of letters	4	4	4
3	The accuracy of the images used in the media account apin game	4	5	4
4	The image size according to the needs	4	4	4
5	The accuracy of background used	4	4	4
6	Attractiveness of the spin board	4	4	4
7	The combination of font type on the account card	4	2	4
8	Attractiveness of the media account spin game	4	4	4
9	Clarity of illustration in the media account spin game	4	5	4
10	Clarity of material on the card account	4	4	4
11	Consistency of display on account spin game	4	4	4
12	Accuracy and clarity of media account spin game	4	4	4
13	Suitability of illustrations	4	4	4
14	The balance between material and entertainment	4	4	4

No	Indicator	Score		
	Material Aspect	Media Expert 1	Media Expert 2	Teacher
15				
16	Clarity of media account spin game	4	4	4
17	Feasibility of account spin game to be used as a learning media	3	4	4
Total Assessment		68	68	68
Average Assessment by Media Expert and Teacher		4,00		

From the assessment from two media experts and teacher above we knew that the media aspect in the account spin game was feasible to use.

e. Evaluation result revising

1) Product revision based on material aspect validation

The learning media was revised from every suggestion by the material expert and teacher. The revisions consisted of changes to both format, content and some important point that had to be fixed it clarified as follows :

a) Retype the writing on the incorrect part

The incorrect writing was writing the character's name
“Lucas Pacioli” should be “Luca Pacioli”.

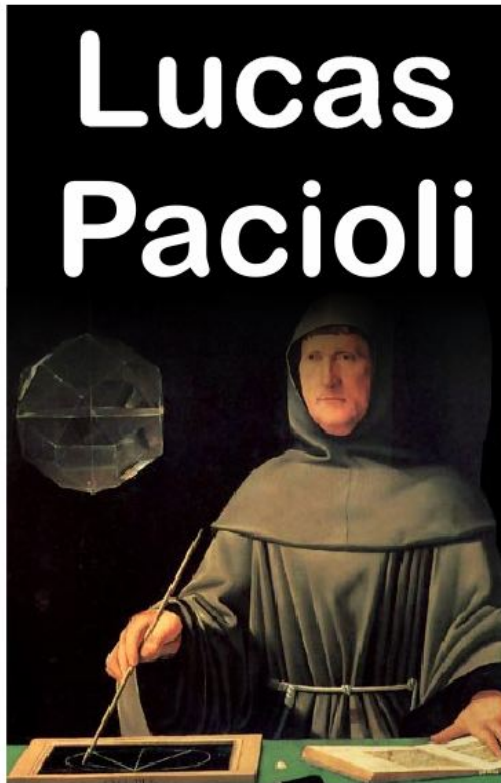


Figure 11. Before Revised

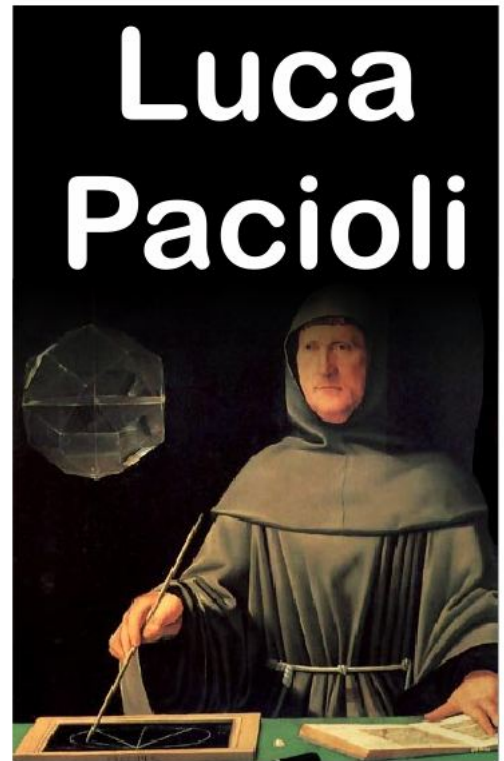


Figure 12. After Revised

Second thing in incorrect writing was on “*Beban Angkun Penjualan*” should be write “*Beban Angkut Penjualan*”.



Figure 13. Before Revised



Figure 14. After Revised

b) Less appropriate on term use

Term use was less appropriate occurred in term on spin board “Aktiva” should be “Aset”, “Pasiva” should be “Utang”, and “Modal” should be “Ekuitas”

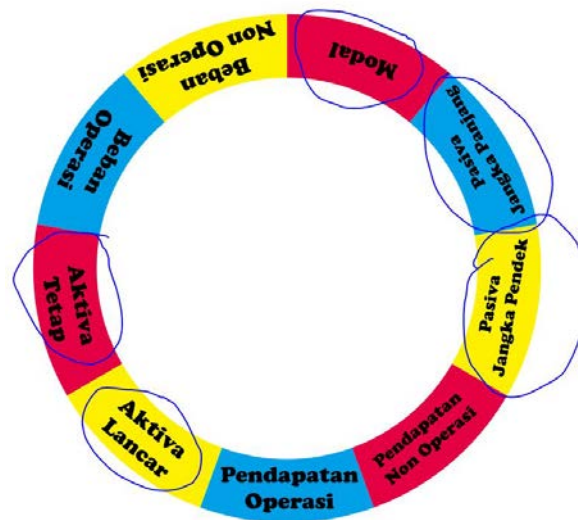


Figure 15. Before Revised

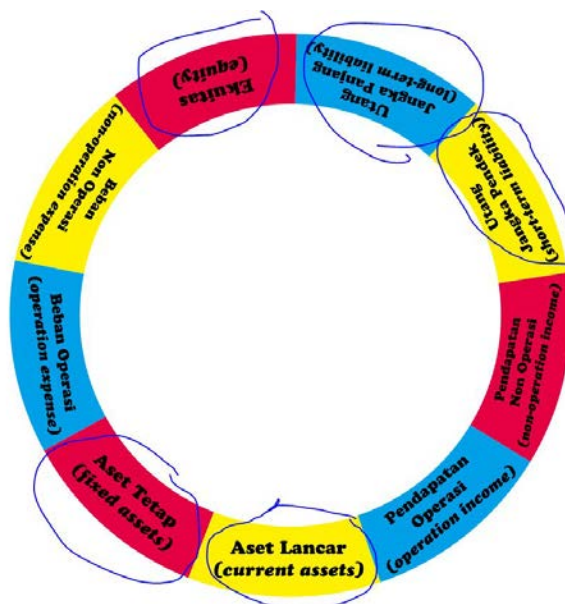


Figure 16. After Revised

c) Less clear on the definition on the card

The definition of accounts contained on the account card was less clear and less precise. This happened in some account card on account spin game. But in the next explanation, the researcher would only explain randomly.

- (1) Definition on account “Goodwill” on account card was mention “*Goodwill adalah nama baik perusahaan*” and based on Burhanudin A. Usman, dkk (2004: 36) should be “*Goodwill adalah suatu keistimewaan yang dimiliki perusahaan akibat letak, strategi, organisasi, manajemen, dan nama baik perusahaan di mata masyarakat luas*”.



Figure 17. Before Revised



Figure 18. After Revised

- (2) Definition on account “*Perlengkapan*” on account card was mentioned “*Perlengkapan adalah aktiva perusahaan untuk menyelenggarakan kegiatan usaha suatu perusahaan*” and based on Burhanudin A. Usman, dkk (2004: 35) should be “*Perlengkapan adalah persediaan yang melengkapi kebutuhan dalam kegiatan perusahaan yang diperkirakan habis dipakai dalam satu kegiatan perusahaan*”.



Figure 19. Before Revised



Figure 20. After Revised

d) Erased an account

Account “*Pendapatan yang ditangguhkan*” was erased from list of classification types of account on short-term liability because it had the same meaning with “*Pendapatan diterima dimuka*”.

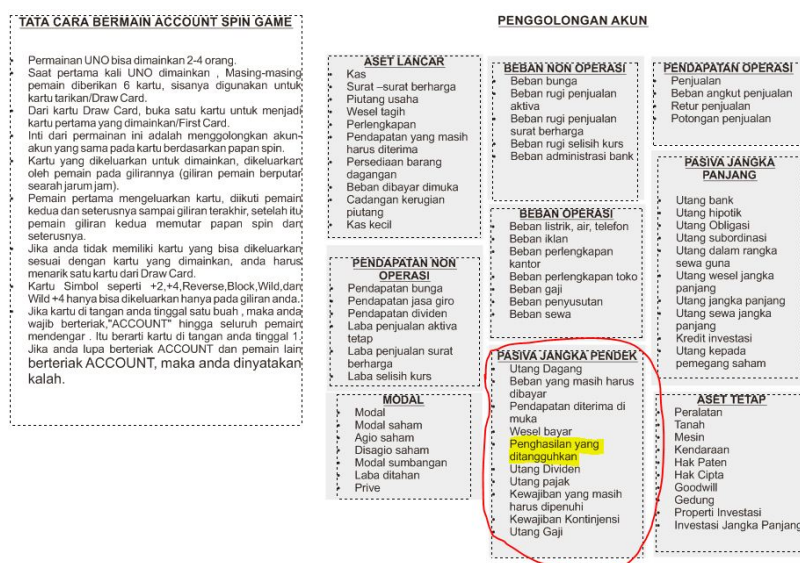


Figure 21. Before Revised

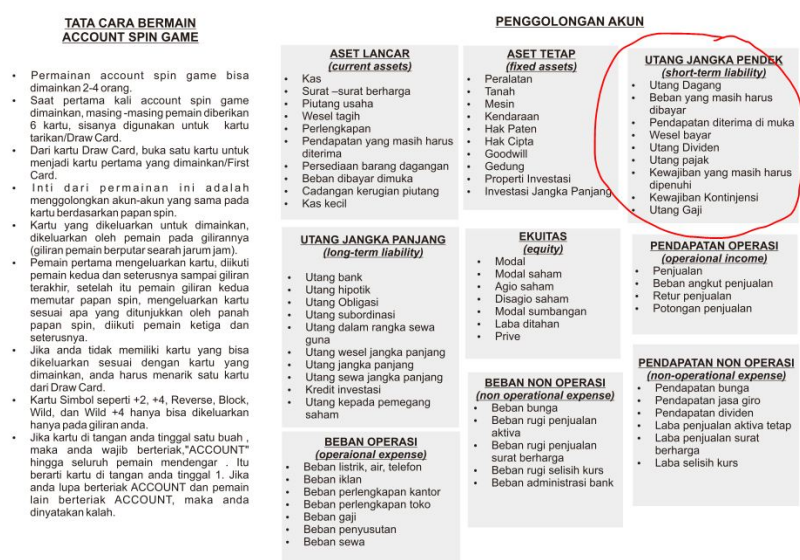


Figure 22. After Revised

2) Product revision based on media aspect validation

The learning media was revised from every suggestion by the material expert and teacher. The revisions consisted of changes to both format, content and some important point that had to be fixed it clarified as follows :

a) The use of bilingual language

Indonesian language used on spin board and account card should be in bilingual language to explore the knowledge of students.

- b) Add a Standart competence and basic competence in the game rules on account spin game

In the game rules on account spin game there were no a standart competence and basic competence, so the purpose of learning material that would deliver to students using learning media account spin game was not clear.

PENJELASAN KARTU SIMBOL






	+2 : Jika kartu ini di mainkan, pemain pada giliran selanjutnya harus menarik 2 kartu dari Draw Card. Kartu ini dapat dicegah dengan kartu +2 yang sama.
	Reverse : Kartu ini hanya untuk mengubah arah giliran pemain.
	Block : Kartu yang menghentikan giliran lawan. Jika kartu ini dimainkan, pemain selanjutnya kehilangan gilirannya.
	Wild : Kartu ini dapat digunakan dalam segala jenis akun dan jika kartu ini dimainkan, pemain lain bebas mengeluarkan kartu apapun kecuali kartu simbol.
	Wild +4 : Kartu ini dapat digunakan dalam segala jenis akun dan jika kartu ini dimainkan, pemain pada giliran selanjutnya harus menarik 4 kartu dan pemain lain bebas mengeluarkan kartu apapun kecuali kartu simbol.

Figure 25. Before Revised

**MATA PELAJARAN AKUNTANSI
PERUSAHAAN JASA DAN DAGANG**

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.	<p>1.1 Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas.</p> <p>1.2 Menyadari kebesaran Tuhan Yang Maha Esa yang menciptakan pengetahuan yang salah satunya keteraturan melalui pengembangan berbagai ketrampilan dalam akuntansi.</p>
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	<p>2.2 Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran akuntansi.</p> <p>2.3 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap proaktif dalam melakukan kegiatan akuntansi.</p>
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.	<p>3.1 Menjelaskan pengertian, ruang lingkup operasi, karakteristik perusahaan jasa dan jenis serta klasifikasi transaksi keuangan perusahaan jasa.</p> <p>3.2 Menjelaskan Siklus akuntansi perusahaan jasa dan proses penyajian transaksi keuangannya.</p>
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dan yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.	<p>4.1 Mengidentifikasi jenis-jenis transaksi perusahaan jasa.</p> <p>4.2 Menyajikan bukti transaksi keuangan perusahaan jasa.</p>

PENJELASAN KARTU SIMBOL

 **+2 :** Jika kartu ini di mainkan, pemain pada giliran selanjutnya harus menarik 2 kartu dari Draw Card. Kartu ini dapat dipegang dengan kartu +2 yang sama.

 **Reverse :** Kartu ini hanya untuk mengubah arah giliran pemain.

 **Block :** Kartu yang menghentikan giliran lawan. Jika kartu ini dimainkan, pemain selanjutnya kehilangan gilirannya.

 **Wild :** Kartu ini dapat digunakan dalam segala jenis akun dan jika kartu ini dimainkan, pemain lain bebas mengeluarkan kartu apapun kecuali kartu simbol.


 **Wild +4 :** Kartu ini dapat digunakan dalam segala jenis akun dan jika kartu ini dimainkan, pemain pada giliran selanjutnya harus menarik 4 kartu dan pemain lain bebas mengeluarkan kartu apapun kecuali kartu simbol.

Figure 26. After Revised

c) Made the packaging of account spin game

The packaging of accounts spin game should be made by the own packaging, it was not allowed to use the packaging of uno spin game. This was done to make the packaging of accounts spin more original and more interesting. The packaging of account spin game was made by using the cardboard then it was attached the label using stickers.



Figure 27. Before Revised



Figure 28. After Revised

f. Small group trial

Small group trial was conducted in X AK 4 class, followed by 8 students as participants. The questionnaire consisted of three aspect, they were aspect of material, aspect of learning, and aspect of media.

The result of questionnaires were recorded in table 8 below.

Table 10. The Result From Small Group Trial

No	Nama	Aspek I				Aspek II				Aspek III										Average Score
		A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	
1	Arlanda Diah R	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	3	4	4	5	4,17
2	Dwi Lestari	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4,33
3	Fitri Astuti	3	3	3	3	3	4	4	2	4	4	5	3	4	5	4	3	4	3	3,56
4	Novita Anjar A	4	4	4	4	4	4	4	2	5	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3,83
5	Refi Nur Y	4	4	4	3	4	5	4	2	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4,06
6	Riris Fajarwati	4	3	3	3	4	5	4	2	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3,83
7	Triyani	4	4	3	4	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3,17
8	Wahyu Ruri K	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	4	5	3	4	5	4	4,06
Total Average Score																				3,88

Overall the three main aspects were summarized in the table 9 and graphic on figure 1 below:

Table 11. Mean Score Rating From Small Group Trial
Test Format By 8 Responses

No	Questionnaire Item	Average Score	Cetegory
1	Aspect of material	3,72	Feasible
2	Aspect of learning	3,69	Feasible
3	Aspect of media	4,01	Feasible
Total Average Score		3,81	Feasible



Figure 29. Percentage From Small Group Trial Format By 8 Responses

Based on the data in table above, the aspects of material showed the average score of 3.72, it defined that aspect of material on the media was judged “Feasible” by the students. On the aspects of learning, the average score obtained 3.69, it defined that the aspects of learning is “feasible” by students. And the aspects of media obtained 4.01 it defined that the media was judge “feasible” by students.

g. The small group trial completing

Overall the small group trial users provided feedback on the content. Generally, some of comments and suggestions from students regarded accounting learning media based account spin game were summarized as follow:

1. The media was quite interesting to students, because the students were more motivated to learn accounting.
2. The account card “*Kas*” had a different colour with another account card in “Current Assets”, and it was better to be fixed in

order to make it same with the colour in account card “Current Assets”).



Figure 30. Before Revised



Figure 31. After Revised

The researcher received all feedback and corrected all parts on the media based on the beneficial suggestions from students for better operational field trial.

h. Operational field trial

After doing an operational product revision, it was obtained a new product, the operational field test was conducted in different day in the same class and different students. Operational field trial testing was conducted in X accounting 4 with 24 students as participants. The questionnaire consisted of three aspect, they are aspect of material, aspect of learning, and aspect of media. The result of questionnaires were recorded in table 10 below.

Table 12. The Result of Questionnaire By 24 Responses

No	Nama	Aspek I				Aspek II				Aspek III										Average Score
		A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	
1	Afifah Angin T	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4,83
2	Alvia Nur A	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3,89
3	Aprilia Susanti	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	4,61
4	Ayu Putri R	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	3	4	5	5	4	5	5	4,33
5	Chotimah	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4,72
6	Devi Saputri P	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4,83
7	Dian Anggraini	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	3	4	5	5	4,61
8	Dwi Anjarwati	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4,61
9	Eveline A	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4,22
10	Febri Krisniyanti	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4,44
11	Hesti Suheni	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4,67
12	Intan Putriana	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4,00
13	Krisna Widayati	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4,39
14	Nia Oktaviani	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4,44
15	Nur Lailatul K	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3,94
16	Rezalia D F	5	4	3	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4,67
17	Risa Furiyanti	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4,78
18	Rochmawati Puji A	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4,56
19	Susy Lestari	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4,56
20	Tri Handaka	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3,78
21	Wimbi Dwi C	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4,78
22	Winda Yuni A	5	4	4	4	3	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4,44
23	Wiwit Widowati	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4,44
24	Yusida Indri A	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4,50
Total Score		108	104	103	103	104	110	107	107	112	110	108	110	105	107	105	102	112	110	
Average Score		4,5	4,3	4,3	4,3	4,3	4,6	4,5	4,5	4,7	4,6	4,5	4,6	4,4	4,5	4,4	4,3	4,7	4,6	4,44

Overall, the three main aspects were summarized in the table 10 and graphic on figure 1 below :

Table 13. Mean Score Rating From Operational Field Trial Test Format By 24 Responses

No	Questionnaire Item	Average Score	Cetegory
1	Aspect of material	4,35	Very Feasible
2	Aspect of learning	4,46	Very feasible
3	Aspect of media	4,5	Very Feasible
Total Average Score		4,44	Very Feasible



Figure 32. Percentage From Operational Field Trial Format By 22 Responses

Based on the data, the aspect of material above showed the average score of 4.35, it defined that the aspects of material on media was judged “very feasible” by the student. On the aspects of learning, the main score obtained 4.46, it defined that the aspect of learning on the media was rated “very feasible” by the students. The

aspect of media obtained 4.50 it defined that the media was judged “very feasible” by students.

i. The final product completing

In this stage researcher held the last checking of final product. Based on the result of questionnaire on field trial the average score obtained 4.44 it defined that this media was “very feasible” to be used as a learning media in accounting. The media was quite interesting because it could motivate students to learn accounting.

j. Final product assessing

After doing three times revision, so this product was ready to be used as a media of learning in students. The researcher had shared questionnaire for two media experts, one material expert, and a teacher. Then the researcher held the revision from every suggestion by the material expert, media experts and teacher. After that the researcher also held the small trial, and doing some revise also doing the operational field trial. Finally the product was ready to use, and feasible to be a learning media.

C. Brief Discussion

Based on the problem formulation on chapter II, it could be concluded that on this research had five point of discussion that could be summarized as follows:

1. Procedures to develop the media

The researcher used research and developmnet procedures adopted from Borg and Gall with steps that were : Information collecting, make a concept of spin board and account card, developing the product, media validated by media expert, material experts, and teacher, main product revision, small group trial, operational product revision, operational field trial, complete of the final product and final product assessment.

2. Feasibility of the media based on display of learning use media account spin game

Based on the two media expert and teacher, viewed on the display was obtained 4.00. Thus, accounting learning media used account spin game was rated "Feasible". It is defined that the media account spin game was feasible as an accounting learning media.

3. Feasibility of the material expert based on learning content of learning media use account spin game

Based on the material expert and teacher, viewed on learning content was obtained 4.11. Thus, accounting learning media used account spin game was rated "Feasible". It is defined that the media account spin game was feasible as an accounting learning media.

4. Student's Perception and Responses

The student's perceptions regarding the accounting learning media using account spin game for first grade of SMK N 1 Wonosari were:

- a. From the small group trial, the average score got 3.81 that included in "feasible" category from the 8 responses.
- b. From the operational field trial, it showed that the average score increased from 3.81 to the 4.44 that included in "very feasible" category from 24 responses.

Both of the field trial can be concluded that the students gave positive responses and feedback on the media. There were some suggestions from students that reviewed from questionnaires regarded accounting learning media using account spin game as follow:

- a. The media was quite interesting because it could be motivate students to learn accounting.
- b. It was better if the size of spin board and account card enlarged.
- c. The media was attractive, interesting and innovative.
- d. It was better if the media was publicized to the students so that it would be more useful.

5. Student's Activities Using The Media

During the field trial, it was seen that most of students were interested and enthusiastic in learning process. The class became active but still conducive. In doing the learning media using media account spin game was not sustain any terrible problem.

D. Limitation Research

Research and development that used in developing accounting learning media using account spin game had some limitation as follows :

1. The learning media was only limited to one section only, the classification types of account on trade and service company subject. It was influenced by the limitations of the researcher regarding the science, conditions, time, funds, and energy. Besides that, it was the first time for the researcher held the research and development process.
2. Because of the limitations of the researcher regarding time, funds and energy so this reasearch only took one class sample. The researcher took X accounting 4 class at SMK N 1 Wonosari.

CHAPTER V

CONCLUSION AND SUGGESTION

A. Conclusion

Based on the research and development of accounting learning media using account spin game, the following conclusions were drawn from this research:

1. The procedures to develop the accounting learning media using account spin game for first grade of SMK N 1 Wonosari using research and development procedures adopted from Borg and Gall with steps were: Information collecting, planning, preliminary form of product developing, material experts and media experts validating and evaluating, evaluation result revising, small group trial, The small group trial completing, operational field trial, the final product completing, final product assessing.
2. The advisability of the accounting learning media using account spin game for first grade of SMK N 1 Wonosari based on the material expert and teacher, viewed on learning content was obtained 4.11. Thus, accounting learning media using account spin game was rated “Feasible”. It is determined mean that the media account spin game was feasible as an accounting learning media.
3. The advisability of the accounting learning media using account spin game for first grade of SMK N 1 Wonosari based on the two media experts and teacher, viewed on the display was obtained 4.00. Thus, accounting learning media using account spin game was rated “Feasible”. It is determined mean

that the media account spin game was feasible as an accounting learning media.

4. The student's perceptions regarding the accounting learning media using account spin game for first grade of SMK N 1 Wonosari were:
 - c. From the small group trial, the average score get 3.81 that included in "feasible" category from the 8 responses.
 - d. From the operational field trial, it showed that the average score increased from 3.81 to the 4.44 that included in "very feasible" category from 24 responses.

Both of the field trial could be concluded that the students gave positive responses and feedback on the media.

5. The activities from the students using account spin game during the field trial, it could be seen that most of students are interested and enthusiastic in learning process. The class become active but still conducive. In doing the learning media using media account spin game was not sustain any terrible problems.

B. Suggestion

Based on the quality, weakness, and research limitation, researcher could give some suggestion for next product developing, such as :

1. This account spin game gave a new choice to teacher in order to delivering a material. So the teaching and learning process would be more fun and student did not feel bored.
2. Suggestion for the next product developing using account spin game should use the bigger spin board and account card. Using spin board and account card which was bigger than before, it would make the student play the account spin game easily.
3. The lowest score in the assessment by students was in poin 16, it was about the balance of shape, line, colours and font. In developing a account card, the next researcher should pay more attention on cutting the card, stick to the spin board using sticker, choose the right font size and font type. That made a learning media account spin game more attractive.

REFERENCE

- Alexander, Tri Saputra. 2012. *Pemanfaatan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Biologi Materi Filum Chordata Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X-F SMA N 11 Yogyakarta*. Sanata Dharma.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Cetakan ke-15. Jakarta: Rajawali Press
- Azwar, Syaifudin. 2007. *Tes Prestasi Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Depdiknas. 2003. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas
- Emzir. (2012). *Metodologi penelitian pendidikan kuantitatif dan kualitatif*. Bandung: Rajagrafindo Persada
- Gibson, David., dkk. 2007. *Games and Simulations in Online Learning*. United States Of America: Information Science Publishing
- Hamalik, Oemar. (2007). *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Hakim, Thursan. 2005. *Belajar Efektif*. Jakarta: Pustaka Pembangunan Swadaya Nusantara
- Kuswadi. 2008. *Pencatatan Keuangan Usaha Dagang Untuk Orang-orang Awam*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Liniarti, Tri. 2013. *Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keaktifan Siswa Kelas X SMA Negeri 11 Yogyakarta Dengan Permainan Edukatif Ular Tangga*. Sanata Dharma.
- Mardiati, Eka. 2012. *Developing Accounting Comic as one of Learning Media to Improve Students' Interest In Accounting Learning For Students Class XI at SMA Negeri 5 Yogyakarta Academic Year of 2012/2013*. Yogyakarta : UNY.
- Mulyatiningsih, Endang. (2012). *Metode Penelitian Bidang Terapan Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Musfiquon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : PT Prestasi Pustakarya.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana

- Nasution, S. 2012. *Metode Research*. Jakarta: Bumi Aksara
- Republik Indonesia. 2003. *Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Sekretariat Negara. Jakarta.
- Sadiman, Arief S., dkk. 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sartikaningrum, Ria. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel*. UNY.
- Sudomo, Anggani. 2010. *Sumber Belajar Dan Alat Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sri Widodo, HY. 1990. *Teori Akuntansi*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta
- Subagyo, Ahmad. 2007. *Studi Kelayakan*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Supriyanto, Wahyu dan Ahmad Mushin. 2008. *Teknologi Informasi Perpustakaan*. Yogyakarta : Kanisius
- Syah, Muhibbin. 2008. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Tim FIP-UPI. 2009. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. PT Imtima

- Usman, Burhanuddin A. 2004. *Mahir Akuntansi*. Bandung: Ganeca Exact
- Wibowo dan Abubakar Arif. 2002. *Akuntansi Keuangan Dasar 1* :Edisi Ketiga. Jakarta: Grasindo
- Widyatmoko, Sigit Setiawan. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Aobe Flash CS3 Untuk Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA N 2 Wonogiri*. UNY
- Yadiati, Winwin dan Ilham Wahyudi. 2006. *Pengantar Akuntansi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Yusuf A.L, Haryono. 2001. *Dasar-Dasar Akuntansi*. Yogyakarta: STIE YKPN

APPENDIX 1

Module

KEGIATAN BELAJAR I

MEMPERSIAPKAN PENGELOLAAN BUKU JURNAL

A. Tujuan Kegiatan Pemelajaran 1:

Peserta Diklat mampu:

1. Menyebutkan peralatan yang dibutuhkan untuk pengelolaan buku jurnal
2. Mengidentifikasi data transaksi
3. Menjelaskan tahap-tahap siklus akuntansi
4. Menjelaskan penggolongan transaksi perusahaan
5. Menjelaskan pengelompokan akun dalam buku besar

B. Uraian Materi

1. Peralatan dalam Pengelolaan Buku Jurnal

Untuk pengelolaan buku jurnal diperlukan peralatan yang mendukung pencatatan transaksi ke dalam buku jurnal sehingga buku jurnal merupakan sumber asli pembukuan yang dipakai sebagai dasar dalam proses pembukuan berikutnya. Oleh karena itu pencatatan dalam jurnal harus dilakukan dengan benar dan cermat agar tidak terjadi kesalahan. Perusahaan yang menyelenggarakan akuntansi secara manual, peralatan yang diperlukan untuk pengelolaan buku jurnal diantaranya:

1. Bukti transaksi yang telah dinyatakan syah dan benar
2. Lembaran format-format jurnal umum dan jurnal khusus
3. Alat tulis kantor seperti, boltpoint, pensil, penggaris dan penghapus
4. Alat hitung baik manual atau elektronik

2. Identifikasi Data Transaksi

Perusahaan dalam melakukan kegiatannya terjadi berbagai jenis transaksi keuangan dengan frekuensi yang cukup banyak. Berbagai macam transaksi keuangan tersebut dapat dikelompokkan menjadi 5 kelompok transaksi yaitu:

- a. Transaksi pembelian kredit
- b. Transaksi penjualan kredit
- c. Transaksi penerimaan kas
- d. Transaksi pengeluaran kas
- e. Transaksi selain 4 kelompok di atas.

Berbagai jenis transaksi diatas harus didukung dengan bukti transaksi. Mencatat bukti transaksi adalah mencatat data transaksi yang tercantum dalam bukti transaksi ke dalam buku jurnal. Mengidentifikasi data transaksi merupakan identifikasi tentang jenis transaksi, penentuan keabsahan bukti transaksi dan menentukan kebenaran perhitungan nilai uang untuk kepentingan akuntansi,

sehingga bukti tersebut siap untuk dicatat ke dalam buku jurnal atau buku lain yang terkait. Data yang harus ada dalam bukti transaksi terdiri atas:

- a. Nama debitur
- b. Jenis, type barang yang dijual
- c. Kuantum (banyaknya) satuan barang yang dijual
- d. Harga satuan barang yang dijual
- e. Jumlah rupiah harga barang, PPN dan jumlah barang terhutang.

3. Siklus Akuntansi

Tujuan Akuntansi Keuangan bertujuan menyajikan informasi ekonomi/laporan keuangan kepada pihak-pihak yang berkepentingan. Laporan keuangan yang dihasilkan oleh perusahaan merupakan laporan mengenai transaksi yang terjadi selama satu periode, tetapi laporan keuangan tidak dapat langsung disusun dari transaksi melainkan harus melalui proses. Proses sejak pencatatan transaksi sampai dengan penyusunan laporan keuangan disebut *Siklus Akuntansi*.

4. Tahap-tahap Siklus Akuntansi

Tahap-tahap siklus akuntansi dapat dikelompokkan dalam 5 tahap seperti yang nampak dalam bagan Siklus Akuntansi berikut ini.

- a. *Tahap Pengidentifikasian dan Pengukuran*
 - Obyek dari pengidentifikasian dan pengukuran yaitu transaksi yang didukung dengan bukti transaksi.
 - Hasil dari tahap pengidentifikasian dan pengukuran yaitu transaksi yang bersifat financial yang sudah diakui kebenarannya dan keabsyahannya.
- b. *Tahap Pencatatan*
 - Pencatatan dilakukan selama periode akuntansi
 - Pencatatan meliputi pencatatan bukti transaksi ke dalam jurnal
- c. *Tahap Pengelompokkan*
 - Pengelompokkan dilakukan selama periode akuntansi
 - Pengelompokkan meliputi proses pemindahan pencatatan bukti transaksi dalam jurnal ke buku besar
- d. *Tahap Pengikhtisaran*
 - Dilakukan pada akhir periode akuntansi untuk memproses hasil pencatatan selama periode akuntansi dan menyesuaikannya dengan keadaan sebenarnya yang dilakukan dengan tahap:
 - Setelah pencatatan dokumen sumber ke dalam jurnal dan pemindahan ke buku besar, saldo-saldo buku besar dipindahkan ke Neraca Saldo/Neraca Sisa
 - Neraca saldo/Neraca sisa yang disusun tersebut belum menunjukkan keadaan yang sebenarnya, karena mungkin masih ada hak (pendapatan) dan kewajiban (biaya) untuk periode akuntansi tersebut yang belum dicatat, atau sebaliknya sudah dicatat tetapi belum menjadi pendapatan atau biaya pada periode tersebut. Untuk menunjukkan keadaan yang sebenarnya maka perlu dibuat *jurnal penyesuaian (adjustment journal)*.

- Penyusunan *Kertas Kerja/Neraca Lajur (Worksheet)* merupakan proses penyusunan Neraca Sisa sampai dengan pengelompokkan akun riil dan nominal
- Menutup akun-akun buku-buku besar dengan cara memindahkan saldo-saldo akun nominal ke akun Ikhtisar Laba Rugi dan memindahkan saldo laba rugi ke akun ekuitas atau laba ditahan (untuk perseroan terbatas) melalui *Jurnal Penutup*
- Berdasarkan Buku besar yang telah ditutup dibuat *Neraca Saldo Penutupan* yaitu untuk meyakinkan bahwa jumlah aktiva sudah sama dengan jumlah kewajiban ditambah ekuitas
- Akun-akun yang ada dalam Neraca saldo setelah penutupan mungkin tidak sama dengan akun-akun yang ada pada Neraca Saldo sebelum diadakan penyesuaian. Oleh karena itu untuk menjaga perlu dibuat *jurnal pembalik*, yaitu jurnal untuk membalik jurnal penyesuaian yang menimbulkan akun riil yang baru.

e. *Tahap Pelaporan*

Penyusunan laporan keuangan bersumber dari hasil pengikhtisaran yaitu disusun dari Neraca Lajur

5. PENGGOLONGAN TRANSAKSI PERUSAHAAN

Transaksi yang terjadi dalam perusahaan selama satu periode tertentu, terdiri dari bermacam-macam transaksi dan terjadinya berulang-ulang, sehingga kurang praktis jika semua transaksi yang terjadi selama satu periode dicatat pada persamaan dasar akuntansi. Untuk memudahkan pembuatan ikhtisar transaksi yang terjadi dalam satu periode dan penyusunan laporan keuangan, transaksi-transaksi yang sejenis atau yang mengakibatkan pada pos yang sama, dikelompokkan dan dicatat dalam satu daftar khusus yang disebut "*Akun*" (*Account*) atau "*Perkiraan*" atau "*Rekening*".

Transaksi yang mengakibatkan perubahan kas, baik penambahan atau pengurangan uang kas, dicatat pada akun "*Kas*". Begitu pula transaksi-transaksi yang mengakibatkan perubahan pada piutang perusahaan, dicatat pada akun "*Piutang*". Dengan demikian akan terdapat akun kas, piutang, perlengkapan, peralatan dan akun-akun lain.

Pencatatan transaksi-transaksi yang terjadi, dalam akuntansi menganut sistem pencatatan ganda (*double entry system*) atau disebut pula akuntansi berpasangan (*double entry accounting*) artinya transaksi yang terjadi akan dicatat sekurang-kurangnya dalam dua akun, atau dicatat dalam dua aspek perubahannya.

- Contoh :
- | | | |
|----|------------|---|
| a. | Transaksi | : pembelian perlengkapan tunai |
| | Pencatatan | : pada akun " <i>kas</i> " dan akun " <i>perlengkapan</i> " |
| | Analisa | : *) kas berkurang karena adanya pembayaran pembelian tunai |
| | | *) perlengkapan bertambah karena adanya pembelian |
| b. | Transaksi | : penerimaan pelunasan piutang |
| | Pencatatan | : pada akun " <i>kas</i> " dan akun " <i>piutang</i> " |
| | Analisa | : *) kas bertambah karena adanya penerimaan |

*) piutang berkurang karena adanya pelunasan

Dengan demikian terjadi hubungan antara akun yang satu dengan akun yang lain. Kumpulan akun-akun yang terkait satu sama lain sehingga merupakan satu kesatuan yang digunakan oleh suatu perusahaan, disebut "*Buku Besar*" (*ledger*).

6. PENGELOMPOKAN AKUN DALAM BUKU BESAR

Dalam persamaan dasar akuntansi, transaksi yang terjadi mengakibatkan perubahan sekurang-kurangnya pada dua pos yaitu antara pos harta, utang dan modal. Transaksi biaya dan pendapatan dicatat pada pos modal. Dengan sistem pencatatan transaksi dalam akun, transaksi yang mengakibatkan perubahan pada modal, seperti terjadinya pendapatan dicatat pada akun "Pendapatan", dan transaksi terjadinya biaya dicatat pada akun "Biaya". Dengan demikian akun-akun yang terdapat dalam buku besar dapat dikelompokkan menjadi lima kelompok yaitu :

- a Kelompok akun Harta.
- b Kelompok akun Utang.
- c Kelompok akun Modal.
- d Kelompok akun Pendapatan.
- e Kelompok akun Biaya.

Dari lima kelompok akun tersebut dibedakan menjadi 2 jenis akun yaitu :

- a. *Akun Riil (Real Account) atau Akun Neraca.*

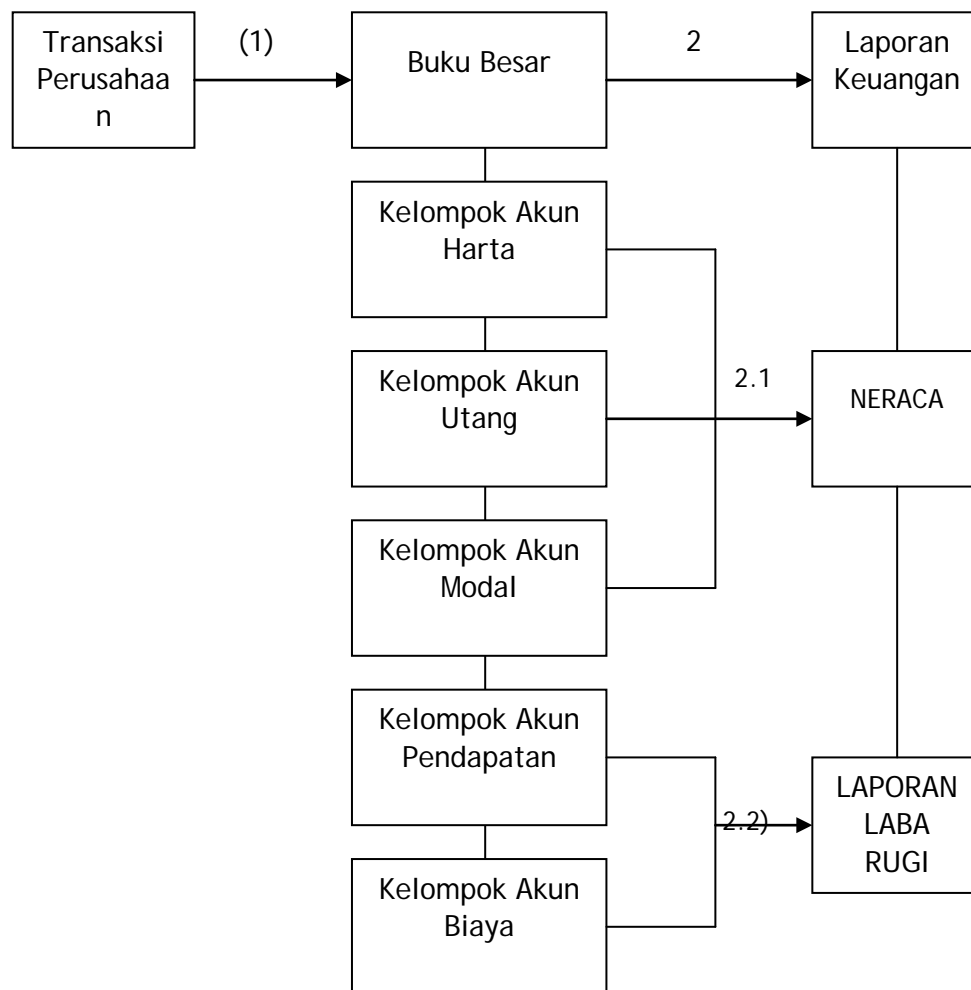
Yaitu akun yang merupakan unsur Neraca, yang pada akhir periode saldo-saldo akun tersebut dilaporkan dalam bentuk Neraca, diantaranya yaitu :

- 1) Kelompok akun Harta
- 2) Kelompok akun Utang
- 3) Kelompok akun Modal

- b. *Akun Nominal (Nominal Account) atau Akun Laba Rugi.*

Yaitu akun yang di akhir periode saldonya dilaporkan dalam bentuk "Laporan Laba – Rugi".

Pengelompokkan transaksi dan akun-akun dalam buku besar dapat digambarkan dengan bagan sebagai berikut :



Keterangan :

- (1) Transaksi perusahaan dikelompokkan dan dicatat dalam buku besar pada kelompok akun yang sesuai.
- (2) Data transaksi yang sudah dikelompokkan dalam buku besar, diikhtisarkan dan disusun dalam bentuk laporan keuangan sebagai berikut :
 - (2.1) Data dari kelompok akun harta, utang dan modal disusun laporan keuangan berupa neraca.
 - (2.2) Data dari kelompok akun pendapatan dan biaya disusun laporan keuangan yaitu laporan laba/rugi.

Berikut ini pengelompokkan akun buku besar.

KELOMPOK RIIL/NERACA

a. Harta (Aktiva)

Harta dikelompokkan menjadi 2 yaitu harta lancar dan harta tidak lancar.

1) Harta lancar

Harta lancar adalah harta perusahaan yg dlm jangka pendek (tidak lebih dari satu tahun sejak tanggal neraca) diharapkan dapat dijadikan uang tunai. Kelompok harta lancar terdiri dari :

a) Kas (Cash)

Yaitu jumlah uang tunai yang tersedia dalam kas perusahaan atau disimpan di bank untuk membiayai kegiatan perusahaan.

b) Surat berharga (marketable securities)

Yaitu investasi jangka pendek dalam bentuk saham, obligasi dan deposito di bank yang dimiliki suatu perusahaan dengan tujuan jangka pendek dapat dijual kembali.

c) *Piutang wesel (notes receivable)*

Yaitu tagihan perusahaan kepada pihak lain yang dijamin dengan surat perjanjian yang berupa kesanggupan untuk membayar pada saat tertentu dalam bentuk surat wesel yang diatur dalam undang-undang.

Piutang wesel (wesel tagih) mempunyai kekuatan hukum sehingga dapat dipindahtangankan, diperjualbelikan atau dijaminkan kepada pihak lain.

d) *Piutang dagang (account receivable)*

Yaitu tagihan perusahaan kepada pihak lain (debitur) yang terjadi karena penjualan barang/jasa secara kredit.

Piutang dagang terjadi atas dasar kepercayaan sehingga memungkinkan adanya resiko kerugian, sebagai akibat adanya piutang yang tidak dapat ditagih.

e) *Perlengkapan (supplies)*

Yaitu persediaan yang melengkapi kebutuhan dalam kegiatan perusahaan yang bersifat habis dipakai dalam suatu kegiatan.

Misalnya : perlengkapan kantor(kertas, karbon, materai, dan sebagainya)
perlengkapan kendaraan (oli, bensin, dan sebagainya).

f) *Persediaan (inventory)*

Yaitu semua persediaan barang – barang sebagai usaha pokok yang dimiliki perusahaan pada saat penyusunan neraca.

Persediaan dalam perusahaan dagang berupa barang dagangan (*merchandise inventory*)

Persediaan dalam perusahaan industri manufaktur (*manufacturing*) terdiri atas :

-) Persediaan bahan baku (*material inventory*)
-) Persediaan barang dalam proses (*work in process inventory*)
-) Persediaan produk jadi (*finished goods inventory*)

g) *Pendapatan yang masih harus diterima (accruals receivable)*

Yaitu pendapatan yang sudah harus diakui dan dicatat karena sudah menjadi hak perusahaan, tetapi belum diterima pembayarannya.

Misalnya : - piutang bunga (*accrued interest receivable*)
- piutang sewa (*accrued rent receivable*)

h) *Biaya dibayar dimuka (prepaid expense)*

Yaitu pengeluaran yang belum dapat dicatat sebagai biaya, karena jasa dari pihak lain sebagai imbalannya belum dimanfaatkan oleh perusahaan.

Misalnya : - bunga dibayar dimuka (*prepaid interest*)
- sewa dibayar dimuka (*prepaid rent*)
- asuransi dibayar dimuka (*prepaid insurance*)

2) Harta tidak lancar

Yaitu harta yang mempunyai masa kegunaan (manfaat) lebih dari satu tahun atau manfaatnya dapat dinikmati dalam beberapa periode akuntansi. Kelompok harta tidak lancar terdiri dari :

a) *Investasi jangka panjang (investment)*

Yaitu penanaman sebagian uang atau modal di luar usaha pokok perusahaan dengan tujuan untuk memperoleh keuntungan secara kontinue dalam jangka panjang.

Misalnya : - investasi dalam saham
- investasi dalam obligasi

b) *Harta tetap berwujud (tangible fixed assets)*

Yaitu harta perusahaan yang wujud fisiknya tampak, mempunyai masa manfaat lebih dari satu tahun dan digunakan dalam kegiatan usaha perusahaan. Termasuk kelompok harta tetap adalah :

-) Tanah
-) Gedung (*building*)
-) Mesin–mesin (*machinery*)
-) Kendaraan untuk pengangkutan (*delivery equipment*)
-) Peralatan kantor (*office equipment*) → meja, lemari, mesin tik, komputer dan sebagainya.

c) *Harta tetap tidak berwujud (intangible fixed assets)*

Yaitu harta tetap yang wujud fisiknya tidak tampak (abstrak), tetapi mempunyai manfaat bagi perusahaan sehingga mempunyai nilai. Misalnya : hak paten, copyright, goodwill, merek dagang (*trade mark*).

d) *Biaya yang ditangguhkan (deferred charges)*

Yaitu pengeluaran untuk biaya yang mempunyai manfaat dalam jangka panjang sehingga pengeluaran tersebut harus dibiayakan secara bertahap pada periode – periode masa penggunaannya. Misalnya : biaya penelitian, biaya pemasaran.

e) *Harta lain–lain.*

Yaitu harta perusahaan yang tidak dapat dikelompokkan kepada harta lancar dan harta tidak lancar. Misalnya : bangunan / tanah yang masih dalam proses penyelesaian.

b. *Kewajiban/Hutang (Liabilities)*

Hutang adalah kewajiban perusahaan kepada pihak lain yang harus diselesaikan pada saatnya. Hutang perusahaan dikelompokkan menjadi dua yaitu “hutang lancar” dan “hutang jangka panjang”.

1) *Hutang lancar (current liabilities)*

Yaitu hutang – hutang yang harus dilunasi dalam jangka pendek atau tidak lebih dari satu tahun setelah tanggal neraca. Termasuk hutang jangka pendek yaitu :

a) *Hutang wesel / wesel bayar (notes payable)*

Yaitu hutang dengan jaminan surat perjanjian khusus dalam bentuk “surat wesel” yang diatur oleh undang – undang.

b) *Hutang dagang (account payable)*

Yaitu hutang yang terjadi karena transaksi pembelian barang / jasa secara kredit. Hutang dagang tidak dijamin dengan surat perjanjian, tetapi terjadi berdasarkan kepercayaan.

- c) *Biaya – biaya yang masih harus dibayar (accruals payable)*
Yaitu biaya yang sudah terjadi dan harus sudah dicatat, tetapi pada saat menyusun neraca belum dibayar. Misalnya : hutang bunga, hutang gaji.
- d) *Hutang pajak (tax payable)*
Yaitu pajak–pajak yang belum disetorkan ke kas negara.
- e) *Hutang bank (bank payable)*
Yaitu kewajiban jangka pendek perusahaan kepada bank. Misalnya : pinjaman jangka pendek atau angsuran hutang dan bunga.
- f) *Pendapatan diterima dimuka (deffered revenue)*
Yaitu penerimaan dari pihak lain untuk jasa yg belum diserahkan perusahaan. Misalnya : bunga diterima dimuka, sewa diterima dimuka.

2) Hutang jangka panjang (long term liabilities)

Yaitu hutang yang jatuh tempo pelunasannya lebih dari setahun sejak tanggal neraca. Termasuk hutang jangka pendek yaitu :

- a) *Hutang obligasi (bond payable)*
Yaitu hutang kepada pemegang obligasi yang diterbitkan sendiri oleh perusahaan
- b) *Hutang hipotik (mortgage payable)*
Yaitu hutang perusahaan yang dijamin oleh benda – benda tak bergerak seperti tanah, bangunan, gedung dan sebagainya.

c. **Modal/ Ekuitas (Capital / Owner's Equity)**

Yaitu selisih antara harta dengan hutang yang merupakan kewajiban perusahaan kepada pemilik atau hak / tuntutan pemilik atas harta perusahaan. Kelompok modal yang dilaporkan dalam neraca tergantung kepada bentuk badan usaha perusahaan yang bersangkutan, yaitu sebagai berikut :

- 1) *Bentuk badan perusahaan perseorangan*
Kekayaan bersih perusahaan (modal perusahaan) sebagai hak pemilik perusahaan dilaporkan dalam neraca sebagai “modal pemilik”. Misalnya : jika nama pemilik perusahaan Vito, maka dicatat “Modal Vito”
- 2) *Bentuk badan persekutuan (Firma / CV)*
Kekayaan bersih perusahaan akan terbagi atas hak – hak para sekutu perusahaan. Hak setiap sekutu dilaporkan dalam neraca sebagai “modal sekutu yang bersangkutan”. Misalnya : firma yang pemiliknya terdiri atas Dina dan Dani, modal dalam persekutuan terdiri dari : “Modal Dina” dan “Modal Dani”
- 3) *Bentuk badan usaha perseroan (PT)*
Modal dalam PT dikumpulkan dengan cara menjual saham sehingga pemilik perusahaan adalah pemegang saham. Kekayaan bersih perusahaan dalam bentuk PT yang merupakan hak pemilik dalam neraca dilaporkan sebagai : a) Modal saham; b) Agio atau Disagio saham; dan c) laba yang ditahan.
- 4) *Bentuk koperasi*

Kekayaan bersih koperasi (modal koperasi) terdiri atas, simpanan pokok, simpanan wajib, cadangan koperasi dan SHU (sisa hasil usaha) yang belum dibagi.

KELOMPOK NOMINAL/LABA-RUGI

a. Pendapatan/penghasilan (revenue)

Pendapatan/penghasilan adalah suatu penambahan kotor terhadap modal sebagai akibat dari penjualan jasa kepada langganan, menyewakan hak milik, meminjamkan uang atau kegiatan lain perusahaan yang ditujukan untuk mendapatkan penghasilan. Pendapatan suatu perusahaan digolongkan menjadi dua yaitu :

1) Pendapatan dari usaha pokok (Operating Income)

Yaitu pendapatan yang diperoleh dari kegiatan utama dilakukan oleh perusahaan. Misalnya:

- Pendapatan utama "Perusahaan Dagang" yaitu hasil penjualan barang/"penjualan".
- Pendapatan utama "Perusahaan Jasa" yaitu hasil penjualan jasa.

2) Pendapatan dari kegiatan diluar usaha pokok (Non Operating Income)

Yaitu pendapatan yang diperoleh dari kegiatan yang bersifat sampingan, atau terjadinya sewaktu-waktu. Misalnya :

- Perusahaan bengkel : * Usaha utama : menjual jasa bengkel
* Usaha sampingan : menyewakan kendaraan
- Perusahaan dagang : * Usaha utama : jual beli barang dagangan
* Usaha sampingan : menyewakan sebagian gedung kantornya
- Laba penjualan surat berharga sebagai investasi sementara
- Laba penjualan aktiva tetap yang dihentikan penggunaannya.

b. Biaya (expense)

Biaya/biaya yaitu pengeluaran perusahaan berupa pengorbanan ekonomis yang secara langsung atau tidak langsung telah dimanfaatkan oleh perusahaan dalam rangka memperoleh pendapatan/penghasilan dalam suatu periode. Biaya digolongkan menjadi dua, yaitu :

1) Biaya usaha (operating expense)

Yaitu Biaya yang berhubungan langsung dengan kegiatan usaha pokok atau yang terjadi sehubungan dengan usaha memperoleh pendapatan usaha pokok. Misalnya :

- Perusahaan dagang :
- *) Harga pokok penjualan
 - *) Biaya penjualan
 - *) Biaya administrasi dan umum

2) Biaya diluar usaha (non operationing income)

Yaitu biaya yang tidak ada hubungan langsung dengan kegiatan usaha pokok atau biaya yang tidak dapat digolongkan ke dalam biaya usaha. Misalnya : biaya bunga, rugi penjualan surat berharga, rugi penjualan aktiva tetap.

C. Tugas

Analisa bukti transaksi yang terjadi dalam perusahaan dan kelompokkan bukti transaksi tersebut sesuai dengan kelompok transaksinya.

Lembar Kerja

- 1) Alat dan bahan: alat tulis, kalkulator, penggaris dan ordner (snelhekte) yang berisi kumpulan bukti transaksi
- 2) K3: sesuai dengan ketentuan prosedur keamanan dan keselamatan kerja
- 3) Langkah kerja:
 - a) Analisa bukti transaksi yang terjadi dalam suatu perusahaan
 - b) Kelompokkan bukti transaksi tersebut sesuai dengan kelompok transaksinya dan catat hasil analisa anda sesuai dengan kolom berikut ini:

Bukti ke	Tgl Transaksi	Nama Bukti Transaksi	Kelompok Transaksi

D. Evaluasi

Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat.

1. Semua transaksi perusahaan yang terjadi dalam perusahaan selama satu periode tertentu dapat dikelompokkan dan dicatat dalam kelompok-kelompok akun sebagai berikut.....
 - a. Harta dan kewajiban
 - b. Harta dan ekuitas
 - c. Harta, penghasilan dan biaya
 - d. Harta, kewajiban, pendapatan bersih dan ekuitas
 - e. Harta, kewajiban, ekuitas, penghasilan dan biaya
2. Tujuan penggunaan akun sebagai sarana pencatatan akuntansi adalah
 - a. Meningkatkan ketelitian pencatatan transaksi keuangan
 - b. Menyederhanakan proses pencatatan transaksi
 - c. Memudahkan penelusuran data jika terjadi kesalahan pencatatan
 - d. Meningkatkan kepercayaan atas laporan keuangan
 - e. Memudahkan proses penyusunan laporan keuangan
3. Akun-akun riil disebut juga akun-akun neraca sebab
 - a. Saldo akun-akun riil pada akhir periode akuntansi diinformasikan dalam neraca
 - b. Akun-akun riil adalah akun-akun buku besar yang pada akhir periode bersaldo debet
 - c. Saldo akun riil pada akhir periode menunjukkan total aktiva yang dikuasai perusahaan
 - d. Akun riil merupakan akun aktiva yang memiliki wujud fisik
 - e. Total saldo akun riil menunjukkan kekayaan bersih (ekuitas) perusahaan

4. Akun-akun dibawah ini termasuk akun riil atau neraca, *kecuali*
 - a. Bunga yang masih harus diterima
 - b. Biaya sewa
 - c. Asuransi dibayar dimuka
 - d. Surat berharga
 - e. Gaji yang masih harus dibayar
5. Yang di maksud akun moninal adalah
 - a. Akun-akun yang datanya diperlukan untuk penyusunan laporan laba rugi
 - b. Akun-akun yang datanya diperlukan untuk penyusunan laporan neraca
 - c. Akun-akun yang sifatnya mengurangi saldo akun yang lain
 - d. Akun-akun yang masuk akun harta
 - e. Akun-akun yang saldo normalnya debet
6. Dari akun-akun di bawah ini tidak termasuk akun nominal yaitu
 - a. Pendapatan jasa (*fess earned*)
 - b. Pendapatan diterima dimuka (*deferred income*)
 - c. Biaya perlengkapan kantor (*office supplies expense*)
 - d. Biaya penyusutan peralatan (*depreciation aquipment expense*)
 - e. Pendapatan sewa (*rent income*)
7. Dari akun-akun di bawah ini tidak termasuk kelompok aktiva yaitu
 - a. Biaya yang ditangguhkan pembebanannya
 - b. Sewa dibayar dimuka
 - c. Uang muka penjualan
 - d. Wesel tagih
 - e. Deposito berjangka 18 bulan
8. Akun-akun aktiva dalam buku besar suatu perusahaan pada tanggal 31 Desember 2006 antara lain sebagai berikut:

Tanah	Rp 800.000.000,00
Surat Berharga	Rp 200.000.000,00
Gedung	Rp 700.000.000,00
Akumulasi Penyusutan Gedung	Rp 160.000.000,00
Perlengkapan	Rp 30.000.000,00

 Berdasarkan data di atas, total harga perolehan aktiva tetap adalah
 - a. Rp 1.340.000,00
 - b. d. Rp 1.500.000,00
 - c. Rp 1.370.000,00
 - d. e. Rp 1.540.000,00
 - e. Rp 1.400.000,00
9. Dari akun-akun di bawah ini, akun yang tidak golongan kewajiban lancar (*current liabilities*) adalah
 - a. Utang Gaji
 - b. Utang Dagang
 - c. Pendapatan Diterima Dimuka
 - d. Pinjaman Obligasi
 - e. Utang Wesel
10. Tidak termasuk kelompok akun penghasilan adalah

- a. Pendapatan jasa (*fees income*)
 - b. Penjualan (*sales*)
 - c. Laba penjualan surat berharga (*gain on sales marketable securities*)
 - d. Pendapatan komisi (*commision income*)
 - e. Pendapatanditerima dimuka (*prepaid income*)
11. Tidak termasuk golongan akun beban usaha (operating expense) adalah
- a. Pembelian (*purchaces*)
 - b. Biaya gaji (*salaries expense*)
 - c. Biaya bunga (*interest expense*)
 - d. Biaya listrik dan telepon (*utilities expense*)
 - e. Biaya penyusutan aktiva tetap (*depreciation expense*)

Penerimaan Kas dan Jurnal Pengeluaran Kas.

APPENDIX 2

Learning Plan Implementation (*RPP*)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK Negeri 1 Wonosari
Kelas/ Semester	: X/ GENAP
Mata pelajaran	: Akuntansi Perusahaan Jasa dan Dagang
Materi Pokok	: 1. Akuntansi Perusahaan Jasa 2. Siklus akuntansi perusahaan jasa 3. Penyiapan transaksi/bukti transaksi
Alokasi Waktu	: 12 x 45 menit (4 kali pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, gotong royong, kerjasama, toleran, damai dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. KOMPETENSI DASAR

- 1.1 Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas.
- 1.2 Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat diperbandingkan.
- 2.1 Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingintahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang komputer akuntansi.
- 2.2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan prinsip etika profesi bidang komputer akuntansi.
- 2.3 Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan alam.

- 3.1 Menjelaskan pengertian, ruang lingkup operasi, karakteristik perusahaan jasa dan jenis serta klasifikasi transaksi keuangan perusahaan jasa.

Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.1.1. Menjelaskan pengertian perusahaan jasa
- 3.1.2. Menjelaskan karakteristik perusahaan jasa
- 3.1.3. Menjelaskan ruang lingkup operasi perusahaan jasa
- 3.1.4. Menyebutkan pengklasifikasian transaksi perusahaan jasa

- 3.2 Menjelaskan siklus akuntansi perusahaan jasa dan proses penyiapan transaksi keuangannya.

Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.2.1. Menjelaskan tahap-tahap siklus akuntansi perusahaan jasa

- 4.1 Mengelompokkan transaksi keuangan perusahaan jasa.

Indikator Pencapaian Kompetensi

- 4.1.1. Mengidentifikasi jenis-jenis transaksi perusahaan jasa

- 4.2 Menyiapkan bukti transaksi keuangan perusahaan jasa

Indikator Pencapaian Kompetensi

- 4.2.1. Mengidentifikasi bukti transaksi sesuai dengan jenis transaksinya

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui proses megnamati, diskusi dan mencoba, peserta didik mampu :

- 1. Menjelaskan pengertian perusahaan jasa secara jujur dan tanggung jawab
- 2. Menjelaskan karakteristik perusahaan jasa secara jujur dan tanggung jawab
- 3. Menjelaskan ruang lingkup operasi perusahaan jasa secara jujur dan tanggung jawab
- 4. Mengidentifikasi jenis-jenis transaksi perusahaan jasa secara jujur dan tanggung jawab
- 5. Menyebutkan pengklasifikasian transaksi perusahaan jasa secara jujur dan tanggung jawab
- 6. Menjelaskan tahap-tahap siklus akuntansi perusahaan jasa secara jujur dan tanggung jawab
- 7. Mengidentifikasi bukti transaski secara jujur dan tanggung jawab

D. MATERI PEMBELAJARAN

- 1. Pengertian perusahaan jasa
- 2. Jenis transaksi keuangan
- 3. Klasifikasi transaksi keuangan
- 4. Macam-macam bukti transaksi perusahaan
- 5. Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa
- 6. Penyiapan transaksi/bukti transaksi
 - a. Fungsi Pengidentifikasian
 - b. Fungsi Pengukuran
 - c. Fungsi Pendokumentasian

E. PENDEKATAN, MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : Saintifik
 Model : *Inquiry Learning*
 Metode Pembelajaran : Tanya jawab, ceramah, diskusi, penugasan, tutorial, *roleplaying*

F. MEDIA PEMBELAJARAN

LCD, Laptop, Bahan tayang

G. SUMBER BELAJAR

Modul siswa, Buku guru, Internet

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN 1 (4x45 menit)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> Ketua kelas memimpin doa saat pembelajaran akan dimulai. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik baik kemampuan proses maupun kemampuan produk serta manfaatnya bagi karir peserta didik (motivasi). Menjelaskan strategi pembelajaran yang digunakan. Peserta didik diingatkan pada materi sebelumnya Memberikan <i>Pre Tes</i>. 	10 menit
Kegiatan Inti	<p>Mengonfrontasi dengan masalah melalui pertanyaan guru (Mengamati)</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru menunjukkan pada siswa contoh – contoh perusahaan jasa yang ada disekitar sekolah Peserta didik menyimak penjelasan yang diberikan guru tentang contoh – contoh perusahaan jasa yang ada disekitar sekolah Guru menugaskan siswa menganalisis karakteristik perusahaan jasa tersebut Peserta didik secara individu maupun kelompok berdiskusi membahas karakteristik perusahaan jasa <p>Mengonfrontasi dengan masalah melalui pertanyaan guru (Menanya)</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru menugaskan peserta didik untuk membuat pertanyaan tentang apa yang belum diketahui dan apa yang ingin diketahui lebih lanjut tentang perusahaan jasa Peserta didik membuat pertanyaan tentang apa yang belum diketahui dan apa yang ingin diketahui lebih lanjut tentang perusahaan jasa <p>PENGUMPULAN DATA DAN VERIFIKASI (Menanya dan Mengumpulkan Informasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru menugaskan peserta didik secara individu atau kelompok mencari informasi mengenai pengertian, karakteristik dan ruang lingkup perusahaan jasa dari buku siswa dan sumber lain 	160 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>Peserta didik mencari informasi yang berkaitan dengan perusahaan jasa</p> <ul style="list-style-type: none"> Selama kegiatan, Guru memantau tingkah laku Siswa <p>Guru menilai sikap, pengetahuan dan keterampilan selama kegiatan berlangsung</p> <p>MENGORGANISASI DAN MEMFORMULASIKAN PENJELASAN(Menalar)</p> <ul style="list-style-type: none"> guru menugaskan peserta didik merumuskan kesimpulan tentang pengertian, karakteristik dan ruang lingkup perusahaan jasa guru menugaskan peserta didik merumuskan kesimpulan tentang pentingnya perusahaan jasa bagi masyarakat Peserta didik merumuskan kesimpulan tentang pengertian, karakteristik dan ruang lingkup serta pentingnya perusahaan jasa bagi masyarakat sekitar. <p>MENGANALISIS PROSES INKUIRI(Mengomunikasikan)</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru menugaskan peserta didik secara individu atau kelompok membuat laporan lisan atau tertulis dan mempersentasikan hasil pekerjaannya pada kelompok lain, Peserta didik dari kelompok lain serta memberikan tanggapan terhadap pertanyaan yang disampaikan kepadanya serta menerima masukan. Peserta didik menganalisis proses inquiry yang dilakukan dan memperbaiki hasil kerjanya berdasarkan masukan pada saat presentasi serta hal-hal yang dianggap belum tepat 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik menanyakan hal-hal yang masih ragu. Guru membantu peserta didik untuk menjelaskan hal-hal yang diragukan sehingga informasi menjadi benar dan tidak terjadi kesalah pahaman terhadap materi. Peserta didik menyimpulkan materi di bawah bimbingan guru. Melaksanakan evaluasi. Guru memberi tugas untuk pertemuan selanjutnya. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan untuk tetap belajar. 	10 menit

PERTEMUAN 2 (2x45 menit)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Ketua kelas memimpin doa saat pembelajaran akan dimulai. • Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik baik kemampuan proses maupun kemampuan produk serta manfaatnya bagi karir peserta didik (motivasi). • Menjelaskan strategi pembelajaran yang digunakan. • Peserta didik diingatkan pada materi sebelumnya • Memberikan <i>Pre Tes</i>. 	10 menit
Kegiatan Inti	<p>Mengonfrontasi dengan masalah melalui pertanyaan guru (Mengamati)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menunjukkan pada peserta didik contoh – contoh transaksi yang terjadi di perusahaan jasa • Peserta didik menyimak penjelasan yang diberikan guru tentang contoh – contoh transaksi yang terjadi di perusahaan jasa • Guru menugaskan peserta didik menganalisis transaksi tersebut • Peserta didik secara individu maupun kelompok berdiskusi membahas transaksi tersebut <p>Mengonfrontasi dengan masalah melalui pertanyaan guru (Menanya)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menugaskan peserta didik untuk membuat pertanyaan tentang apa yang belum diketahui dan apa yang ingin diketahui lebih lanjut tentang transaksi keuangan • Peserta didik membuat pertanyaan tentang apa yang belum diketahui dan apa yang ingin diketahui lebih lanjut tentang transaksi keuangan <p>PENGUMPULAN DATA DAN VERIFIKASI (Menanya dan Mengumpulkan Informasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menugaskan peserta didik secara individu atau kelompok mencari informasi mengenai klasifikasi transaksi dan tahap – tahap siklus akuntansi perusahaan jasa dari buku siswa dan sumber lain <p>Peserta didik mencari informasi yang berkaitan dengan klasifikasi transaksi dan tahap – tahap siklus akuntansi perusahaan jasa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selama kegiatan, Guru memantau tingkah laku Siswa <p>Guru menilai sikap, pengetahuan dan keterampilan selama kegiatan berlangsung</p> <p>MENGORGANISASI DAN MEMFORMULASIKAN PENJELASAN (Menalar)</p> <ul style="list-style-type: none"> • guru menugaskan peserta didik merumuskan kesimpulan tentang klasifikasi transaksi dan tahap – tahap siklus akuntansi perusahaan jasa • guru menugaskan peserta didik merumuskan kesimpulan tentang pentingnya klasifikasi transaksi bagi perusahaan • Peserta didik merumuskan kesimpulan klasifikasi transaksi di perusahaan jasa 	70 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan soal latihan untuk mengidentifikasi transaksi yang terjadi atas dasar bukti transaksi yang ada Peserta didik mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru <p>MENGANALISIS PROSES INKUIRI(Mengomunikasikan)</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru menugaskan peserta didik secara individu atau kelompok membuat laporan lisan atau tertulis dan mempersentasikan hasil pekerjaannya pada kelompok lain, Peserta didik dari kelompok lain serta memberikan tanggapan terhadap pertanyaan yang disampaikan kepadanya serta menerima masukan. Peserta didik menganalisis proses inquiry yang dilakukan dan memperbaiki hasil kerjanya berdasarkan masukan pada saat presentasi serta hal-hal yang dianggap belum tepat 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik menanyakan hal-hal yang masih ragu. Guru membantu peserta didik untuk menjelaskan hal-hal yang diragukan sehingga informasi menjadi benar dan tidak terjadi kesalah pahaman terhadap materi. Peserta didik menyimpulkan materi di bawah bimbingan guru. Melaksanakan evaluasi. Guru memberi tugas untuk pertemuan selanjutnya. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan untuk tetap belajar. 	10 menit

PERTEMUAN 3 (4x45 menit)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> Ketua kelas memimpin doa saat pembelajaran akan dimulai. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik baik kemampuan proses maupun kemampuan produk serta manfaatnya bagi karir peserta didik(motivasi). Menjelaskan strategi pembelajaran yang digunakan. Peserta didik diingatkan pada materi sebelumnya Memberikan <i>Pre Tes</i>. 	10 menit
Kegiatan Inti	<p>Mengonfrontasi dengan masalah melalui pertanyaan guru (Mengamati)</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru menunjukkan pada peserta didik contoh – contoh bukti transaksi yang terjadi di perusahaan jasa Peserta didik menyimak penjelasan yang diberikan guru tentang contoh – contoh bukti transaksi yang terjadi di perusahaan jasa Guru menugaskan peserta didik menganalisis bukti transaksi tersebut Siswa secara individu maupun kelompok berdiskusi membahas bukti transaksi tersebut 	160 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>Mengonfrontasi dengan masalah melalui pertanyaan guru (Menanya)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menugaskan peserta didik untuk membuat pertanyaan tentang apa yang belum diketahui dan apa yang ingin diketahui lebih lanjut tentang bukti transaksi keuangan • Peserta didik membuat pertanyaan tentang apa yang belum diketahui dan apa yang ingin diketahui lebih lanjut tentang bukti transaksi keuangan <p>PENGUMPULAN DATA DAN VERIFIKASI (Menanya dan Mengumpulkan Informasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menugaskan peserta didik secara individu atau kelompok mencari informasi mengenai bukti – bukti transaksi keuangan dari buku siswa dan sumber lain <p>Peserta didik mencari informasi yang berkaitan dengan bukti – bukti transaksi keuangan perusahaan jasa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selama kegiatan, Guru memantau tingkah laku Siswa <p>Guru menilai sikap, pengetahuan dan keterampilan selama kegiatan berlangsung</p> <p>MENGORGANISASI DAN MEMFORMULASIKAN PENJELASAN(Menalar)</p> <ul style="list-style-type: none"> • guru menugaskan peserta didik merumuskan kesimpulan tentang bukti – bukti transaksi perusahaan jasa • guru menugaskan peserta didik merumuskan kesimpulan tentang pentingnya memahami bukti transaksi bagi perusahaan • Peserta didik merumuskan kesimpulan tentang bukti transaksi di perusahaan jasa <p>MENGANALISIS PROSES INKUIRI(Mengomunikasikan)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menugaskan peserta didik secara individu atau kelompok membuat laporan lisan atau tertulis dan mempersentasikan hasil pekerjaannya pada kelompok lain, • Peserta didik dari kelompok lain serta memberikan tanggapan terhadap pertanyaan yang disampaikan kepadanya serta menerima masukan. • Peserta didik menganalisis proses inquiry yang dilakukan dan memperbaiki hasil kerjanya berdasarkan masukan pada saat presentasi serta hal-hal yang dianggap belum tepat 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menanyakan hal-hal yang masih ragu. • Guru membantu peserta didik untuk menjelaskan hal-hal yang diragukan sehingga informasi menjadi benar dan tidak terjadi kesalah pahaman terhadap materi. • Peserta didik menyimpulkan materi di bawah bimbingan guru. • Melaksanakan evaluasi. • Guru memberi tugas untuk pertemuan selanjutnya. • Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan 	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	memberikan pesan untuk tetap belajar.	

PERTEMUAN 4 (2x45 menit)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> Ketua kelas memimpin doa saat pembelajaran akan dimulai. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik 	5 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> Guru membagikan soal evaluasi perusahaan jasa dan identifikasi bukti transaksi Peserta didik mengerjakan soal evaluasi Setelah alokasi waktu untuk mengerjakan ulangan harian selesai, guru mengumpulkan jawaban peserta didik 	75 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik menanyakan hal-hal yang masih ragu. Guru membantu peserta didik untuk menjelaskan hal-hal yang diragukan sehingga informasi menjadi benar dan tidak terjadi kesalah pahaman terhadap materi. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan untuk tetap belajar. 	10 menit

I. PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

a. Rubrik Penilaian Sikap

No	Nama Siswa/ Kelompok	Disiplin				Jujur				Tanggung Jawab				Santun				Total Skor
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.	Dini				v				v			v				v		15
2.	Dana			v					v				v			v		14
3.	Bani				v			v				v				v		13

Nilai akhir Dini $15/4=3,75$

Nilai akhir Dana $14/4=3,50$

Nilai akhir Bani $13/4=3,25$

Keterangan:

Indikator Penilaian Sikap

Disiplin

1. Tertib mengikuti intruksi
2. Mengerjakan tugas tepat waktu
3. Tidak melakukan kegiatan yang tidak diminta
4. Tidak membuat kondisi kelas menjadi tidak kondusif

Jujur

1. Menyampaikan sesuatu berdasarkan keadaan yang sebenarnya
2. Tidak menutupi kesalahan yang terjadi
3. Tidak mencontek atau melihat data/pekerjaan orang lain
4. Mencantumkan sumber belajar dari yang dikutip/dipelajari

Tanggung Jawab

1. Pelaksanaan tugas piket secara teratur.
2. Peran serta aktif dalam kegiatan diskusi kelompok
3. Mengajukan usul pemecahan masalah.
4. Mengerjakan tugas sesuai yang ditugaskan

Santun

1. Berinteraksi dengan teman secara ramah
2. Berkomunikasi dengan bahasa yang tidak menyinggung perasaan
3. Menggunakan bahasa tubuh yang bersahabat
4. Berperilaku sopan

2. Penilaian pengetahuan

a. Kisi-kisi Soal Pengetahuan dan Keterampilan

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
3.1. Menjelaskan	3.2.1. Menjelaskan	1. Peserta didik	Tes	1. Jelaskan

<p>pengertian, ruang lingkup operasi, karakteristik perusahaan jasa dan jenis serta klasifikasi transaksi keuangan perusahaan jasa.</p> <p>3.2. Menjelaskan siklus akuntansi perusahaan jasa dan proses penyiapan transaksi keuangannya.</p>	<p>pengertian perusahaan jasa</p> <p>3.2.2. Menjelaskan karakteristik perusahaan jasa</p> <p>3.2.3. Menjelaskan ruang lingkup operasi perusahaan jasa</p> <p>3.2.4. Menyebutkan pengklasifikasian transaksi perusahaan jasa</p> <p>3.2.2. Menjelaskan tahap-tahap siklus akuntansi perusahaan jasa</p>	<p>dapat menjelaskan pengertian perusahaan jasa</p> <p>2. Peserta didik dapat menjelaskan karakteristik perusahaan jasa</p> <p>3. Peserta didik dapat menyebutkan ruang lingkup perusahaan jasa</p> <p>4. Peserta didik dapat menyebutkan tahap – tahap pencatatan transaksi</p> <p>5. Peserta didik dapat menyebutkan hasil dari tahap laporan keuangan</p>	<p>tulis</p>	<p>pengertian perusahaan jasa?</p> <p>2. Sebutkan dan jelaskan karakteristik dari perusahaan jasa?</p> <p>3. Sebutkan ruang lingkup perusahaan jasa beserta contoh – contohnya?</p> <p>4. Sebutkan tahap – tahap pencatatan transaksi dalam siklus akuntansi secara garis besar?</p> <p>5. Laporan apa saja yang dihasilkan pada tahap pelaporan?</p>
<p>4.1. Mengelompokkan transaksi keuangan perusahaan jasa</p> <p>4.2. Menyiapkan bukti transaksi keuangan perusahaan jasa</p>	<p>4.1.1. Mengidentifikasi jenis-jenis transaksi perusahaan jasa</p> <p>4.2.1. Mengidentifikasi bukti transaksi sesuai dengan jenis transaksinya</p>	<p>1. Peserta didik dapat mengidentifikasi jenis transaksi</p> <p>2. Peserta didik dapat mengidentifikasi bukti transaksi</p>	<p>Tes tulis</p>	<p>1. Sebutkan transaksi yang terjadi dari bukti transaksi yang ada dibawah ini!</p> <p>2. Sebutkan bukti transaksi yang timbul dari transaksi – transaksi dibawah ini!</p>

b. Rubrik Penyajian pemrosesan laporan keuangan

No	Nama Siswa/ Kelompok	Pengertian perusahaan jasa				Karakteristik perusahaan jasa				Ruang lingkup perusahaan jasa				Tahap – tahap pencatatan transaksi				Tahap pelaporan			
		1				3				3				3				3			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Dini				v				v				v		V				v		
2	Dana				v			v				V				v				V	
3	Bani				v			v					v			v			V		

$$\text{Nilai Akhir Dini} = \frac{(4 \times 1) + (4 \times 3) + (4 \times 3) + (2 \times 3) + (2 \times 3)}{13} = 3,07$$

$$\text{Nilai Akhir Dana} = \frac{(4 \times 1) + (3 \times 3) + (3 \times 3) + (3 \times 3) + (3 \times 3)}{13} = 3,07$$

$$\text{Nilai Akhir Bani} = \frac{(4 \times 1) + (3 \times 3) + (4 \times 3) + (3 \times 3) + (2 \times 3)}{13} = 2,61$$

Keterangan:

Indikator penilaian pengetahuan

1) Pengertian perusahaan jasa

- Jika menjawab dengan lengkap skor 4
- Jika menjawab dengan cukup lengkap skor 3
- Jika menjawab dengan kurang lengkap skor 2
- Jika salah jawabannya skor 1

2) Karakteristik perusahaan jasa

- Jika menjawab 5 karakteristik dengan benar skor 4
- Jika menjawab 4 karakteristik dengan benar skor 3
- Jika menjawab 3 karakteristik dengan benar skor 2
- Jika menjawab 2 karakteristik dengan benar skor 1

3) Ruang lingkup perusahaan jasa

- Jika menjawab 4 contoh dengan benar skor 4
- Jika menjawab 3 contoh dengan benar skor 3
- Jika menjawab 2 contoh dengan benar skor 2
- Jika menjawab 1 contoh dengan benar skor 1

4) Tahap – tahap pencatatan transaksi

- Jika menjawab 4 tahap dengan benar skor 4
- Jika menjawab 3 tahap dengan benar skor 3
- Jika menjawab 2 tahap dengan benar skor 2
- Jika menjawab 1 tahap dengan benar skor 1

5) Hasil laporan keuangan pada tahap pelaporan

- Jika menjawab 3 jenis dengan benar skor 4
- Jika menjawab 2 jenis dengan benar skor 3
- Jika menjawab 1 jenis dengan benar skor 2
- Jika menjawab salah skor 1

Rumus Konversi Nilai:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 4$$

3. Penilaian Keterampilan

a. Instrumen identifikasi bukti transaksi

NO	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai			Nilai Akhir
		Identifikasi transaksi	Identifikasi bukti transaksi		
		50	50		
1	Dini	4	4		4,00
2	Dana	4	3		3,50
3	Bani	2	2		2.00

Contoh Pengolahan Nilai

$$\text{Nilai Akhir Dini} = \frac{(4 \times 50) + (4 \times 50)}{4} = 100 = 4.00$$

$$\text{Nilai Akhir Dana} = \frac{(4 \times 50) + (3 \times 50)}{4} = 87.5 = 3.50$$

$$\text{Nilai Akhir Bani} = \frac{(2 \times 50) + (2 \times 50)}{4} = 50 = 2.00$$

b. Rubrik Penilaian Keterampilan

Aspek	Skor	Kriteria
Identifikasi transaksi	4	Menguasai pengidentifikasian transaksi
	3	cukup menguasai pengidentifikasian transaksi
	2	Kurang menguasai pengidentifikasian transaksi
	1	tidak menguasai pengidentifikasian transaksi
Identifikasi bukti transaksi	4	Menguasai pengidentifikasian bukti transaksi
	3	Cukup menguasai pengidentifikasian bukti transaksi
	2	Kurang menguasai pengidentifikasian bukti transaksi
	1	Tidak menguasai pengidentifikasian bukti transaksi

Nilai total adalah penjumlahan nilai dari kedua aspek (identifikasi transaksi dan identifikasi bukti transaksi). Nilai total dalam bentuk ratusan dikonversi kedalam bentuk 1 s.d. 4

4. Konversi Skor

INTERVAL SKOR	HASIL KONVERSI	PREDIKAT	KRITERIA
96-100	4.00	A	SB
91-95	3.67	A-	
86-90	3.33	B	B
81-85	3.00	B+	
75-80	2.67	B-	
70-74	2.33	C+	C
65-69	2.00	C	
60-64	1.67	C-	
55-59	1.33	D+	K
<54	1.00	D	

Sumber : SK Dirjen Dikmen No. 781 Tahun 2013 tentang LCK SMK.

Wonosari, 30 Januari 2015

Mengetahui

Kepala SMK N 1 WONOSARI

Guru Mata Pelajaran,

Drs. MUDJI MULJATNA,M.M.

NIP. 19570919 198503 1 016

Drs. MUDJI MULJATNA,M.M

NIP. 19570919 198503 1 016

LAMPIRAN

SOAL TEST FORMATIF

- 3.1 MENJELASKAN PENGERTIAN, RUANG LINGKUP OPERASI, KARAKTERISTIK PERUSAHAAN JASA DAN JENIS SERTA KLASIFIKASI TRANSAKSI KEUANGAN PERUSAHAAN JASA.
- 3.2 MENJELASKAN SIKLUS AKUNTANSI PERUSAHAAN JASA DAN PROSES PENYIAPAN TRANSAKSI KEUANGANNYA.
- 4.1 MENGELOMPOKKAN TRANSAKSI KEUANGAN PERUSAHAAN JASA.
- 4.2 MENYIAPKAN BUKTI TRANSAKSI KEUANGAN PERUSAHAAN JASA
1. Jelaskan pengertian dari perusahaan jasa
2. Sebutkan dan jelaskan karakteristik dari perusahaan jasa (minimal 5)
3. Sebutkan ruang lingkup perusahaan jasa beserta dengan contohnya masing-masing 3
4. Sebutkan tahap-tahap pencatatan transaksi dalam siklus akuntansi secara garis besarnya.
5. Pada tahap pelaporan akan menghasilkan laporan keuangan. Laporan apa saja yang dihasilkan dlam tahap pelaporan ini (3 laporan) dan jelaskan masing-masing pengertiannya.
6. Dari data dibawah ini sebutkan transaksi apa yang telah dilakukan oleh PT SEJAHTERA

1. Diterima Nota Kontan dari TOKO CAHAYA

2. Diserahkan kuitansi kepada Ny. Ratih untuk sewa ruangan

3. Dikirim Nota kredit kepada TOKO SARINAH

4. Diterima Faktur dari UD TENTREM

5. Diserahkan Nota Kontan kepada TOKO ISTANA

6. Diterima Nota Debet dari UD BARU

7. Dikirim Faktur kepada UD HARAPAN

8. Diterima Nota Kredit dari TOKO HASIL

9. Diterima kuitansi dari perusahaan Asuransi

10. Dikirim Nota Debet kepada TOKO SINAR
7. Berikut ini transaksi yang terjadi pada PD MURNI. Dari masing-masing transaksi yang terjadi disertai dengan Bukti Transaksi antara lain: Faktur, Kuitansi, Nota Kontan, Nota Kredit dan memo.

1. Dibeli barang dagangan dari UD SANTI secara tunai

2. Dibayar sewa ruangan untuk 1 tahun kepada Tn. Hasan

3. Dibeli barang dagangan dari PT JAYA, dengan pembayaran 30 hari lagi

4. Dikirim kembali barang dagangan yang dibeli dari PT JAYA

5. Dijual kepada Toko SARI barang dagangan secara tunai

6. Dibayar biaya angkut kepada Jasa Angkut “MAJU”

7. Dujual kepada UD HARAPAN barang dagangan secara kredit

8. Perintah penarikan cek untuk membayar utang kepada PT JAYA

9. Diterima kembali barang dagangan yang dijual kepada Toko SARI

10. Perintah mencatat penjualan tunai selama 2 minggu.

Berdasarkan transaksi dari pd murni di atas, isilah kolom di bawah ini.

NO	NAMA BUKTI	ASLI ATAU TEMBUSAN	PEMBUAT BUKTI (NAMA PERUSAHAAN)

KUNCI TEST FORMATIF

1. PerusahaanJasa adalah perusahaan yang kegiatan usahanya menjual jasa atau pelayanan kepada masyarakat/konsumen

2. Karakteristik perusahaan jasa:

a. Kegiatan yang dilakukan adalah menjual jasa sehingga dalam perusahaaan jasa tidak memiliki persediaan barang dagangan. Persediaan yang dimiliki berupa persediaan perlengkapan atau peralatan untuk menunjang kegiatan usahanya

b. Karena kegiatannya menjual jasa maka penghasilan perusahaan berasal dari penjualan jasa/pelayanan kepada masyarakat

c. Karena jasa diperoleh bukan dari pembelian maka untuk menghitung laba/rugi tidak memperhitungkan harga pokok penjualan.

d. Mengutamakan pelayanan kepada masyarakat karena memang perusahaan jasa akan memperoleh penghasilan setelah melakukan penjualan jasa yaitu melayani masyarakat atau konsumen.

e. Keterlenyapan maksudnya pelayanan berupa jasa maka manfaat yang dirasakan akan cepat habis dan lenyap maka jasa akan dikonsumsi berulang-ulang.

3. Ruang lingkup perusahaan jasa:

a. Bidang komunikasi contoh perusahaan Telkom, station TV dan station radio

b. Bidang Profesi contoh dokter, akuntan dan pengacara

c. Bidang hiburan contoh bioskop, kebun binatang dan taman rekreasi

d. Bidang keahlian perorangan contoh penjahit, salon kecantikan dan bengkel

e. Bidang tempat tinggal contohnya hotel, asrama dan guest host

4. Tahap-tahap pencatatan dalam siklus akuntansi secara garis besar adalah:

a. Tahap identifikasi dan pengukuran

b. Tahap pencatatan dalam jurnal

c. Tahap penggolongan buku besar

d. Tahap pengikhtisaran

e. Tahap pelaoran

5. Tahap pelaporan akan menghasilkan:

a. Neraca yaitu laporan keuangan yang menunjukkan posisi keuangan suatu perusahaan pada saat tertentu berisi harta, kewajiban dan ekuitas

b. Lporan Laba Rugi yaitu laporan yang menunjukkan kinerja dari suatu perusahaan dalam periode tertentu berisi akun pendapatan, beban dan laba yang diperoleh.

c. Laporan perubahan ekuitas menunjukkan perubahan ekuitas perusahaan dari awal sampai dengan akhir peride akuntansi setelah beroperasi selama satu periode akuntansi berisi modal awal, lab tahun berjalan, pengambilan untuk keperluan pribadi jika ada dan modal akhir periode akuntansi.

6.

1. Pembelian secara kredit

2. Retur Penjualan

3. Penjualan secara kredit

4. Retur Pembelian

5. Penjualan secara tunai

6. Penerimaan pelunasan piutang

7. Pembelian tunai

8. Retur Pembelian

9. Pembayaran biaya angkut

10. Retur Penjualan
- | NO | NAMA BUKTI | ASLI ATAU
TEMBUSAN | PEMBUAT BUKTI
(NAMA PERUSAHAAN) |
|----|-------------|-----------------------|------------------------------------|
| 1 | Nota Kontan | Tembusan | PD MURNI |
| 2 | Kuitansi | Asli | Tn. Raharjo |
| 3 | Faktur | Tembusan | PD MURNI |
| 4 | Nota Kredit | Tembusan | PD MURNI |
| 5 | Faktur | Asli | PD ASIA |
- RPP Akuntansi
- Halaman 131

6	Memo	Asli	Pimpinan PD MURNI
7	Kuitansi	Asli	PO SUKSES
8	Nota Kredit	Asli	PD ASIA
9	Nota Kontan	Asli	TOKO GRAMEDIA
10	Memo	Asli	Pimpinan PD MURNI

APPENDIX 3

Questionnaire For Material Expert

KUISIONER

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Developing Learning Media Account Spin Game In Classification Types Of Account For Class X Accounting In Smk N 1 Wonosari

Sasaran Media : Siswa kelas X SMK

Mata Pelajaran : Akuntansi Pengantar I

Peneliti : Devita Tri Kusumawanti

Ahli Materi :

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang kualitas materi pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan media account spin game untuk penggolongan jenis akun. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media komik perbankan ini. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda “√” untuk pendapat Bapak/Ibu pada kolom dibawah skala 1,2,3,4, dan 5.

Keterangan skala penilaian :

5 : Sangat baik

4 : Baik

3 : Cukup Baik

2 : Kurang Baik

1 : Sangat Kurang Baik

Komentar atau saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

A. Aspek penyajian materi, pembelajaran, dan bahasa yang digunakan.

No	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
ASPEK PENYAJIAN MATERI						
1	Kejelasan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran					
2	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					
3	Kesesuaian materi dengan indikator					
4	Kebenaran definisi dan konsep					
5	Keruntutan konsep					
6	Kebenaran Materi					
7	Kesesuaian Gambar dan Materi					
8	Ketepatan contoh untuk memperjelas isi materi					
9	Kecukupan bobot materi terhadap pencapaian tujuan					
ASPEK PEMBELAJARAN						
10	Kejelasan materi untuk dipahami					
11	Relevansi materi dengan kompetensi dasar					
12	Kemampuan media untuk mendorong rasa ingin tahu siswa					
13	Kejelasan deskripsi materi					
ASPEK BAHASA						
14	Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik					
15	Kebakuan istilah yang digunakan					
16	Bahasa yang mudah dimengerti					
17	Keefektifan dalam penggunaan kalimat					
18	Ketepatan tata bahasa dan ejaan					

B. Kebenaran penyajian materi, pembelajaran, dan bahasa yang digunakan

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar dan Saran

D. Kesimpulan

Produk pengembangan ini dinyatakan :

1. Layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

(lingkari salah satu pilihan kelayakan tersebut)

Yogyakarta,2015

Ahli Materi

(.....)

APPENDIX 4

Questionnaire For Media
Experts

KUISIONER

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Developing Learning Media Account Spin Game In Classification Types Of Account For Class X Accounting In Smk N 1 Wonosari

Sasaran Media : Siswa kelas X SMK

Mata Pelajaran : Akuntansi Pengantar I

Peneliti : Devita Tri Kusumawanti

Ahli Media :

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang kualitas materi pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan media account spin game untuk penggolongan jenis akun. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media komik perbankan ini. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda “√” untuk pendapat Bapak/Ibu pada kolom dibawah skala 1,2,3,4, dan 5.

Keterangan skala penilaian :

5 : Sangat baik

4 : Baik

3 : Cukup Baik

2 : Kurang Baik

1 : Sangat Kurang Baik

Komentar atau saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

A. Aspek Tampilan Media Account Spin Game

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
ASPEK TAMPILAN						
1	Kemenarikan bentuk account spin game					
2	Pemilihan jenis dan ukuran huruf					
3	Ketepatan gambar yang digunakan dalam media account spin game					
4	Ukuran gambar sesuai dengan kebutuhan					
5	Ketepatan background yang digunakan					
6	Daya tarik papan spin					
7	Kombinasi jenis huruf pada kartu akun					
8	Daya tarik media account spin game					
9	Kejelasan gambar ilustrasi pada media account spin game					
10	Kejelasan materi pada kartu akun					
11	Konsistensi tampilan account spin game					
12	Akurasi dan kejelasan media account spin game					
13	Kesesuaian ilustrasi gambar					
14	Keseimbangan antara materi dan hiburan					
15	Daya tarik media account spin game					
16	Kejelasan media account spin game					
17	Kelayakan account spin game untuk dijadikan media pembelajaran					

B. Kebenaran penyajian materi, pembelajaran, dan bahasa yang digunakan

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar dan Saran

D. Kesimpulan

Produk pengembangan ini dinyatakan :

1. Layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

(lingkari salah satu pilihan kelayakan tersebut)

Yogyakarta,2015

Ahli Media

(.....)

APPENDIX 5

Questionnaire For Teacher

KUISIONER

LEMBAR VALIDASI GURU

Judul Penelitian : Developing Learning Media Account Spin Game In Classification Types Of Account For Class X Accounting In Smk N 1 Wonosari

Sasaran Media : Siswa kelas X SMK

Mata Pelajaran : Akuntansi Pengantar I

Peneliti : Devita Tri Kusumawanti

Guru :

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang kualitas materi pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan media account spin game untuk penggolongan jenis akun. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media komik perbankan ini. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda “√” untuk pendapat Bapak/Ibu pada kolom dibawah skala 1,2,3,4, dan 5.

Keterangan skala penilaian :

5 : Sangat baik

4 : Baik

3 : Cukup Baik

2 : Kurang Baik

1 : Sangat Kurang Baik

Komentar atau saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

A. Aspek penyajian materi, pembelajaran, dan bahasa yang digunakan.

No	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
ASPEK PENYAJIAN MATERI						
1	Kejelasan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran					
2	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					
3	Kesesuaian materi dengan indikator					
4	Kebenaran definisi dan konsep					
5	Keruntutan konsep					
6	Kebenaran materi					
7	Kesesuaian gambar dan materi					
8	Ketepatan contoh untuk memperjelas isi materi					
9	Kecukupan bobot materi terhadap pencapaian tujuan					
ASPEK PEMBELAJARAN						
10	Kejelasan materi untuk dipahami					
11	Relevansi materi dengan kompetensi dasar					
12	Kemampuan media untuk mendorong rasa ingin tahu siswa					
13	Kejelasan deskripsi materi					
ASPEK BAHASA						
14	Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik					
15	Kebakuan istilah yang digunakan					
16	Bahasa yang mudah dimengerti					
17	Keefektifan dalam penggunaan kalimat					
18	Ketepatan tata bahasa dan ejaan					

B. Aspek Tampilan Media Account Spin Game

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
ASPEK TAMPILAN						
1	Kemenarikan bentuk account spin game					
2	Pemilihan jenis dan ukuran huruf					
3	Ketepatan gambar yang digunakan dalam media account spin game					
4	Ukuran gambar sesuai dengan kebutuhan					
5	Ketepatan background yang digunakan					
6	Daya tarik papan spin					
7	Kombinasi jenis huruf pada kartu akun					
8	Daya tarik media account spin game					
9	Kejelasan gambar ilustrasi pada media account spin game					
10	Kejelasan materi pada kartu akun					
11	Konsistensi tampilan account spin game					
12	Akurasi dan kejelasan media account spin game					
13	Kesesuaian ilustrasi gambar					
14	Keseimbangan antara materi dan hiburan					
15	Daya tarik media account spin game					
16	Kejelasan media account spin game					
17	Kelayakan account spin game untuk dijadikan media pembelajaran					

C. Kebenaran penyajian materi, pembelajaran, dan bahasa yang digunakan

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

D. Komentar dan Saran

E. Kesimpulan

Produk pengembangan ini dinyatakan :

1. Layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

(lingkari salah satu pilihan kelayakan tersebut)

Yogyakarta,2015

Guru

(.....)

APPENDIX 6

Questionnaire For Students

**KUISIONER PENILAIAN SISWA TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN ACCOUNT SPIN GAME YANG DIKEMBANGKAN**

Judul Penelitian : Developing Learning Media Account Spin Game In
Classification Types Of Account For Class X Accounting
In Smk N 1 Wonosari

Sasaran Media : Siswa kelas X SMK

Mata Pelajaran : Akuntansi Pengantar I

Peneliti : Devita Tri Kusumawanti

Petunjuk Pengisian Angket :

1. Tuliskan identitas anda dengan benar
2. Perhatikan dengan seksama setiap pertanyaan yang ada
3. Berikan jawaban anda pada setiap pertanyaan pada lembar evaluasi ini,
berikan tanda (√) pada jawaban anda
4. Kuisisioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat anda tentang
pembelajaran penggolongan akun dengan menggunakan media
pembelajaran account spin game

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Keterangan skala penilaian :

5 : Sangat Baik

4 : Baik

3 : Cukup Baik

2 : Kurang Baik

1 : Sangat Kurang Baik

A. Aspek Penilaian Media dan Materi

No	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
ASPEK KEMUDAHAN PEMAHAMAN						
1	Dengan media ini, saya mendapatkan pengetahuan yang lebih mendalam tentang penggolongan akun					
2	Materi penggolongan akun yang disajikan dalam media ini dapat saya pahami dengan mudah					
3	Setelah belajar dengan media ini saya dapat paham mengenai penggolongan akun					
4	Setelah belajar media ini saya dapat dengan mudah belajar dan menghafal penggolongan akun					
ASPEK KEMANDIRIAN BELAJAR						
5	Media pembelajaran ini memberi kesempatan untuk belajar sesuai kemampuan yang saya miliki					
6	Saya tertarik mempelajari materi penggolongan akun dengan menggunakan media account spin game ini					
7	Dengan menggunakan media account spin game ini memudahkan saya untuk mengulangi materi yang belum saya pahami					
8	Media pembelajaran ini dapat saya gunakan di rumah					
ASPEK MEDIA						
9	Penyajian media pembelajaran ini sangat menarik					
10	Ilustrasi gambar yang digunakan dalam media pembelajaran ini sesuai					
11	Pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf dalam media pembelajaran ini sudah pas					
12	Ketepatan background yang digunakan dalam media pembelajaran sudah cocok					
13	Komposisi warna yang digunakan teratur					
14	Keterbacaan teks atau tulisan yang digunakan					
15	Pengoperasian media account spin game yang mudah					
16	Keseimbangan bentuk, garis, warna, dan huruf					
17	Kemenarikan desain media pembelajaran					
18	Kelayakan account spin game untuk dijadikan media pembelajaran					

B. Kebenaran penyajian materi, pembelajaran, dan bahasa yang digunakan

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar dan Saran

APPENDIX 7

The Result of Questionnaire By Material Expert

KUISIONER

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Developing Learning Media Account Spin Game In Classification Types Of Account For Class X Accounting In SMK N 1 Wonosari

Sasaran Media : Siswa kelas X SMK

Mata Pelajaran : Pengantar Akuntansi

Peneliti : Devita Tri Kusumawanti

Ahli Media :

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang kualitas materi pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan media account spin game untuk penggolongan jenis akun. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media komik perbankan ini. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda “√” untuk pendapat Bapak/Ibu pada kolom dibawah skala 1,2,3,4, dan 5.

Keterangan skala penilaian :

5 : Sangat baik

4 : Baik

3 : Cukup Baik

2 : Kurang Baik

1 : Sangat Kurang Baik

Komentar atau saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

A. Aspek Tampilan Media Account Spin Game

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
ASPEK TAMPILAN						
1	Kemenarikan bentuk account spin game					✓
2	Pemilihan jenis dan ukuran huruf				✓	
3	Ketepatan gambar yang digunakan dalam media account spin game				✓	
4	Ukuran gambar sesuai dengan kebutuhan				✓	
5	Ketepatan background yang digunakan				✓	
6	Daya tarik papan spin				✓	
7	Kombinasi jenis huruf pada kartu akun				✓	
8	Daya tarik media account spin game				✓	
9	Kejelasan gambar ilustrasi pada media account spin game				✓	
10	Kejelasan materi pada kartu akun				✓	
11	Konsistensi tampilan account spin game				✓	
12	Akurasi dan kejelasan media account spin game				✓	
13	Kesesuaian ilustrasi gambar				✓	
14	Keseimbangan antara materi dan hiburan				✓	
15	Daya tarik media account spin game				✓	
16	Kejelasan media account spin game				✓	
17	Kelayakan account spin game untuk dijadikan media pembelajaran			✓		

B. Kebenaran penyajian materi, pembelajaran, dan bahasa yang digunakan

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	Media	nama rek. Patri DP. → utang d. Pji. Patri ypa → utang gpd. model → Eku, tr.

C. Komentar dan Saran

Cek semua nama rekening, sebaiknya
dengan SAK, baik yg di media
Spinner maupun yg di kartu.

D. Kesimpulan

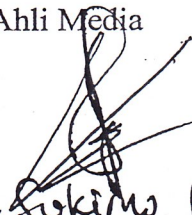
Produk pengembangan ini dinyatakan :

1. Layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

(lingkari salah satu pilihan kelayakan tersebut)

Yogyakarta,16.....3..2015

Ahli Media


.....Prof. Sukirno, Ph.D.

KUISIONER

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Developing Learning Media Account Spin Game In Classification Types Of Account For Class X Accounting In SMK N 1 Wonosari

Sasaran Media : Siswa kelas X SMK

Mata Pelajaran : Pengantar Akuntansi

Peneliti : Devita Tri Kusumawanti

Ahli Media :

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang kualitas materi pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan media account spin game untuk penggolongan jenis akun. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media komik perbankan ini. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda “√” untuk pendapat Bapak/Ibu pada kolom dibawah skala 1,2,3,4, dan 5.

Keterangan skala penilaian :

5 : Sangat baik

4 : Baik

3 : Cukup Baik

2 : Kurang Baik

1 : Sangat Kurang Baik

Komentar atau saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

A. Aspek Tampilan Media Account Spin Game

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
ASPEK TAMPILAN						
1	Kemenarikan bentuk account spin game				✓	
2	Pemilihan jenis dan ukuran huruf				✓	
3	Ketepatan gambar yang digunakan dalam media account spin game					✓
4	Ukuran gambar sesuai dengan kebutuhan				✓	
5	Ketepatan background yang digunakan				✓	
6	Daya tarik papan spin				✓	
7	Kombinasi jenis huruf pada kartu akun		✓			
8	Daya tarik media account spin game				✓	
9	Kejelasan gambar ilustrasi pada media account spin game					✓
10	Kejelasan materi pada kartu akun				✓	
11	Konsistensi tampilan account spin game				✓	
12	Akurasi dan kejelasan media account spin game				✓	
13	Kesesuaian ilustrasi gambar				✓	
14	Keseimbangan antara materi dan hiburan				✓	
15	Daya tarik media account spin game				✓	
16	Kejelasan media account spin game				✓	
17	Kelayakan account spin game untuk dijadikan media pembelajaran				✓	

B. Kebenaran penyajian materi, pembelajaran, dan bahasa yang digunakan

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
-	Korak media dibuat sendiri	
-	Nama akun bilingual (kartu)	
-	Jenis akun — (spinner)	
-	Lucas → Luca	
-	Penggoja akun bilingual (kartu petunjuk permainan)	
-	Catatan huruf miring	

C. Komentar dan Saran

D. Kesimpulan

Produk pengembangan ini dinyatakan :

1. Layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

(lingkari salah satu pilihan kelayakan tersebut)

Yogyakarta, 17-03-2015

Ahli Media



(RIZQI ILYASA A . S.Pd.M, Pd)

APPENDIX 8

The Result of Questionnaire By Media Expert

KUISIONER

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Developing Learning Media Account Spin Game In Classification Types Of Account For Class X Accounting In SMK N 1 Wonosari

Sasaran Media : Siswa kelas X SMK

Mata Pelajaran : Pengantar Akuntansi

Peneliti : Devita Tri Kusumawanti

Ahli Materi :

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang kualitas materi pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan media account spin game untuk penggolongan jenis akun. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media komik perbankan ini. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda “√” untuk pendapat Bapak/Ibu pada kolom dibawah skala 1,2,3,4, dan 5.

Keterangan skala penilaian :

- 5 : Sangat baik
- 4 : Baik
- 3 : Cukup Baik
- 2 : Kurang Baik
- 1 : Sangat Kurang Baik

Komentar atau saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

A. Aspek penyajian materi, pembelajaran, dan bahasa yang digunakan.

No	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
ASPEK PENYAJIAN MATERI						
1	Kejelasan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran				-	✓
2	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					✓
3	Kesesuaian materi dengan indikator					✓
4	Kebenaran definisi dan konsep				✓	
5	Keruntutan konsep				✓	
6	Kebenaran Materi				✓	
7	Kesesuaian Gambar dan Materi					✓
8	Ketepatan contoh untuk memperjelas isi materi			✓		
9	Kecukupan bobot materi terhadap pencapaian tujuan				✓	
ASPEK PEMBELAJARAN						
10	Kejelasan materi untuk dipahami				✓	
11	Relevansi materi dengan kompetensi dasar					✓
12	Kemampuan media untuk mendorong rasa ingin tahu siswa				✓	
13	Kejelasan deskripsi materi				✓	
ASPEK BAHASA						
14	Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik				✓	
15	Kebakuan istilah yang digunakan				✓	
16	Bahasa yang mudah dimengerti				✓	
17	Keefektifan dalam penggunaan kalimat				✓	
18	Ketepatan tata bahasa dan ejaan				✓	

B. Kebenaran penyajian materi, pembelajaran, dan bahasa yang digunakan

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
✓	Belum pas definisi dengan istilah acuan yang terbaru	penyusunan definisi dan istilah

C. Komentari dan Saran

✓ menarik memudahkan siswa belajar
 reviewing

D. Kesimpulan


Produk pengembangan ini dinyatakan :

1. Layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

(lingkari salah satu pilihan kelayakan tersebut)

Yogyakarta, 19 Maret 2015

Ahli Materi

 Adang P.

APPENDIX 9

The Result of Questionnaire By Teacher

KUISIONER

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Developing Learning Media Account Spin Game In Classification Types Of Account For Class X Accounting In Smk N 1 Wonosari

Sasaran Media : Siswa kelas X SMK

Mata Pelajaran : Akuntansi Pengantar I

Peneliti : Devita Tri Kusumawanti

Ahli Materi :

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang kualitas materi pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan media account spin game untuk penggolongan jenis akun. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media komik perbankan ini. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda “√” untuk pendapat Bapak/Ibu pada kolom dibawah skala 1,2,3,4, dan 5.

Keterangan skala penilaian :

5 : Sangat baik

4 : Baik

3 : Cukup Baik

2 : Kurang Baik

1 : Sangat Kurang Baik

Komentar atau saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

A. Aspek penyajian materi, pembelajaran, dan bahasa yang digunakan.

No	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
ASPEK PENYAJIAN MATERI						
1	Kejelasan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran				✓	
2	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar				✓	
3	Kesesuaian materi dengan indikator				✓	
4	Kebenaran definisi dan konsep				✓	
5	Keruntutan konsep				✓	
6	Kebenaran Materi				✓	
7	Kesesuaian Gambar dan Materi				✓	
8	Ketepatan contoh untuk memperjelas isi materi				✓	
9	Kecukupan bobot materi terhadap pencapaian tujuan				✓	
ASPEK PEMBELAJARAN						
10	Kejelasan materi untuk dipahami				✓	
11	Relevansi materi dengan kompetensi dasar				✓	
12	Kemampuan media untuk mendorong rasa ingin tahu siswa				✓	
13	Kejelasan deskripsi materi				✓	
ASPEK BAHASA						
14	Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik				✓	
15	Kebakuan istilah yang digunakan				✓	
16	Bahasa yang mudah dimengerti				✓	
17	Keefektifan dalam penggunaan kalimat				✓	
18	Ketepatan tata bahasa dan ejaan				✓	

B. Kebenaran penyajian materi, pembelajaran, dan bahasa yang digunakan

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	Belum Sesuai KD	1. Ditunjukkan KD Sesuai materi
2	Belum ada penjelasan KD untuk penerapan media - m	2. KD yang di pakai di sesuaikan K 13

C. Komentari dan Saran

Media cetak menarik tetapi materi belum
sesuai KD pada mata pelajaran pengantar
akademik. hudi hudi (K 13)

D. Kesimpulan

Produk pengembangan ini dinyatakan :

1. Layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

(lingkari salah satu pilihan kelayakan tersebut)

Yogyakarta, 10 Maret 2015

Ahli Materi

J. Sri
(Sri Purwaningrum)

KUISIONER

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Developing Learning Media Account Spin Game In
Classification Types Of Account For Class X Accounting
In Smk N 1 Wonosari

Sasaran Media : Siswa kelas X SMK

Mata Pelajaran : Akuntansi Pengantar I

Peneliti : Devita Tri Kusumawanti

Ahli Media :

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang kualitas materi pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan media account spin game untuk penggolongan jenis akun. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media komik perbankan ini. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda “√” untuk pendapat Bapak/Ibu pada kolom dibawah skala 1,2,3,4, dan 5.

Keterangan skala penilaian :

5 : Sangat baik

4 : Baik

3 : Cukup Baik

2 : Kurang Baik

1 : Sangat Kurang Baik

Komentar atau saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

A. Aspek Tampilan Media Account Spin Game

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
ASPEK TAMPILAN						
1	Kemenarikan bentuk account spin game				✓	
2	Pemilihan jenis dan ukuran huruf				✓	
3	Ketepatan gambar yang digunakan dalam media account spin game				✓	
4	Ukuran gambar sesuai dengan kebutuhan				✓	
5	Ketepatan background yang digunakan				✓	
6	Daya tarik papan spin				✓	
7	Kombinasi jenis huruf pada kartu akun				✓	
8	Daya tarik media account spin game				✓	
9	Kejelasan gambar ilustrasi pada media account spin game				✓	
10	Kejelasan materi pada kartu akun				✓	
11	Konsistensi tampilan account spin game				✓	
12	Akurasi dan kejelasan media account spin game				✓	
13	Kesesuaian ilustrasi gambar				✓	
14	Keseimbangan antara materi dan hiburan				✓	
15	Daya tarik media account spin game				✓	
16	Kejelasan media account spin game				✓	
17	Kelayakan account spin game untuk dijadikan media pembelajaran				✓	

B. Kebenaran penyajian materi, pembelajaran, dan bahasa yang digunakan

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
	belum sesuai KD K13	media di sesuaikan KD K3.

C. Komentar dan Saran

Disesuaikan dengan mata pelajaran dan KD
kurikulum 2013

D. Kesimpulan


Produk pengembangan ini dinyatakan :

1. Layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

(lingkari salah satu pilihan kelayakan tersebut)

Yogyakarta, ¹⁰ ~~.....~~ ^{May} 2015

Ahli Media


Sri Purwaningsih
(.....)

APPENDIX 10

The Result of
Questionnaire By Student

KUISIONER PENILAIAN SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN ACCOUNT SPIN GAME YANG DIKEMBANGKAN

Judul Penelitian : Developing Learning Media Account Spin Game In
Classification Types Of Account For Class X Accounting At
SMK N 1 Wonosari

Sasaran Media : Siswa kelas X SMK

Mata Pelajaran : Akuntansi Pengantar I

Peneliti : Devita Tri Kusumawanti

Petunjuk Pengisian Angket :

1. Tuliskan identitas anda dengan benar
2. Perhatikan dengan seksama setiap pertanyaan yang ada
3. Berikan jawaban anda pada setiap pertanyaan pada lembar evaluasi ini,
berikan tanda (✓) pada jawaban anda
4. Kuisisioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat anda tentang
pembelajaran penggolongan akun dengan menggunakan media pembelajaran
account spin game

Nama : Sury lestari

No. Absen : 25

Kelas : X Ak 4.

Keterangan skala penilaian :

5 : Sangat Baik

4 : Baik

3 : Cukup Baik

2 : Kurang Baik

1 : Sangat Kurang Baik

A. Aspek Penilaian Media dan Materi

No	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
ASPEK KEMUDAHAN PEMAHAMAN						
1	Dengan media ini, saya mendapatkan pengetahuan yang lebih mendalam tentang penggolongan akun					✓
2	Materi penggolongan akun yang disajikan dalam media ini dapat saya pahami dengan mudah					✓
3	Setelah belajar dengan media ini saya dapat paham mengenai penggolongan akun					✓
4	Setelah belajar media ini saya dapat dengan mudah belajar dan menghafal penggolongan akun					✓
ASPEK KEMANDIRIAN BELAJAR						
5	Media pembelajaran ini memberi kesempatan untuk belajar sesuai kemampuan yang saya miliki				✓	
6	Saya tertarik mempelajari materi penggolongan akun dengan menggunakan media account spin game ini					✓
7	Dengan menggunakan media account spin game ini memudahkan saya untuk mengulangi materi yang belum saya pahami				✓	
8	Media pembelajaran ini dapat saya gunakan di rumah				✓	
ASPEK MEDIA						
9	Penyajian media pembelajaran ini sangat menarik					✓
10	Ilustrasi gambar yang digunakan dalam media pembelajaran ini sesuai					✓
11	Pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf dalam media pembelajaran ini sudah pas				✓	
12	Ketepatan background yang digunakan dalam media pembelajaran sudah cocok				✓	
13	Komposisi warna yang digunakan teratur				✓	
14	Keterbacaan teks atau tulisan yang digunakan				✓	
15	Pengoperasian media account spin game yang mudah					✓

16	Keseimbangan bentuk, garis, warna, dan huruf				✓	
17	Kemenarikan desain media pembelajaran					✓
18	Kelayakan account spin game untuk dijadikan media pembelajaran					✓

B. Kebenaran penyajian materi, pembelajaran, dan bahasa yang digunakan

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Ukuran permainan	diperbesar sedikit.

C. Komentar dan Saran

Account spin Game sudah bagus, tetapi ukurannya terlalu kecil.

**KUISIONER PENILAIAN SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
ACCOUNT SPIN GAME YANG DIKEMBANGKAN**

Judul Penelitian : Developing Learning Media Account Spin Game In
Classification Types Of Account For Class X Accounting At
SMK N 1 Wonosari

Sasaran Media : Siswa kelas X SMK

Mata Pelajaran : Akuntansi Pengantar I

Peneliti : Devita Tri Kusumawanti

Petunjuk Pengisian Angket :

1. Tuliskan identitas anda dengan benar
2. Perhatikan dengan seksama setiap pertanyaan yang ada
3. Berikan jawaban anda pada setiap pertanyaan pada lembar evaluasi ini,
berikan tanda (√) pada jawaban anda
4. Kuisioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat anda tentang
pembelajaran penggolongan akun dengan menggunakan media pembelajaran
account spin game

Nama : *Tri Handaka*

No. Absen : *26*

Kelas : *X AK 4*

Keterangan skala penilaian :

5 : Sangat Baik

4 : Baik

3 : Cukup Baik

2 : Kurang Baik

1 : Sangat Kurang Baik

A. Aspek Penilaian Media dan Materi

No	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
ASPEK KEMUDAHAN PEMAHAMAN						
1	Dengan media ini, saya mendapatkan pengetahuan yang lebih mendalam tentang penggolongan akun				✓	
2	Materi penggolongan akun yang disajikan dalam media ini dapat saya pahami dengan mudah				✓	
3	Setelah belajar dengan media ini saya dapat paham mengenai penggolongan akun				✓	
4	Setelah belajar media ini saya dapat dengan mudah belajar dan menghafal penggolongan akun				✓	
ASPEK KEMANDIRIAN BELAJAR						
5	Media pembelajaran ini memberi kesempatan untuk belajar sesuai kemampuan yang saya miliki				✓	
6	Saya tertarik mempelajari materi penggolongan akun dengan menggunakan media account spin game ini			✓		
7	Dengan menggunakan media account spin game ini memudahkan saya untuk mengulangi materi yang belum saya pahami				✓	
8	Media pembelajaran ini dapat saya gunakan di rumah			✓		
ASPEK MEDIA						
9	Penyajian media pembelajaran ini sangat menarik				✓	
10	Ilustrasi gambar yang digunakan dalam media pembelajaran ini sesuai				✓	
11	Pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf dalam media pembelajaran ini sudah pas				✓	
12	Ketepatan background yang digunakan dalam media pembelajaran sudah cocok				✓	
13	Komposisi warna yang digunakan teratur				✓	
14	Keterbacaan teks atau tulisan yang digunakan			✓		
15	Pengoperasian media account spin game yang mudah				✓	

16	Keseimbangan bentuk, garis, warna, dan huruf			✓		
17	Kemenarikan desain media pembelajaran				✓	
18	Kelayakan account spin game untuk dijadikan media pembelajaran				✓	

B. Kebenaran penyajian materi, pembelajaran, dan bahasa yang digunakan

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	Kurang jelas warnanya	1. Sebaiknya warna yang digunakan jelas agar menarik

C. Komentar dan Saran

Komentar : Baik dan menarik

Saran : Sebaiknya warna yang digunakan jelas agar menarik

KUISIONER PENILAIAN SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN ACCOUNT SPIN GAME YANG DIKEMBANGKAN

Judul Penelitian : Developing Learning Media Account Spin Game In
Classification Types Of Account For Class X Accounting At
SMK N 1 Wonosari

Sasaran Media : Siswa kelas X SMK

Mata Pelajaran : Akuntansi Pengantar I

Peneliti : Devita Tri Kusumawanti

Petunjuk Pengisian Angket :

1. Tuliskan identitas anda dengan benar
2. Perhatikan dengan seksama setiap pertanyaan yang ada
3. Berikan jawaban anda pada setiap pertanyaan pada lembar evaluasi ini,
berikan tanda (√) pada jawaban anda
4. Kuisisioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat anda tentang
pembelajaran penggolongan akun dengan menggunakan media pembelajaran
account spin game

Nama : Rochmawati Puji A

No. Absen : 24

Kelas : X AK A

Keterangan skala penilaian :

5 : Sangat Baik

4 : Baik

3 : Cukup Baik

2 : Kurang Baik

1 : Sangat Kurang Baik

A. Aspek Penilaian Media dan Materi

No	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
ASPEK KEMUDAHAN PEMAHAMAN						
1	Dengan media ini, saya mendapatkan pengetahuan yang lebih mendalam tentang penggolongan akun					✓
2	Materi penggolongan akun yang disajikan dalam media ini dapat saya pahami dengan mudah				✓	
3	Setelah belajar dengan media ini saya dapat paham mengenai penggolongan akun				✓	
4	Setelah belajar media ini saya dapat dengan mudah belajar dan menghafal penggolongan akun					✓
ASPEK KEMANDIRIAN BELAJAR						
5	Media pembelajaran ini memberi kesempatan untuk belajar sesuai kemampuan yang saya miliki					✓
6	Saya tertarik mempelajari materi penggolongan akun dengan menggunakan media account spin game ini					✓
7	Dengan menggunakan media account spin game ini memudahkan saya untuk mengulangi materi yang belum saya pahami				✓	
8	Media pembelajaran ini dapat saya gunakan di rumah					✓
ASPEK MEDIA						
9	Penyajian media pembelajaran ini sangat menarik					✓
10	Ilustrasi gambar yang digunakan dalam media pembelajaran ini sesuai					✓
11	Pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf dalam media pembelajaran ini sudah pas				✓	
12	Ketepatan background yang digunakan dalam media pembelajaran sudah cocok					✓
13	Komposisi warna yang digunakan teratur				✓	
14	Keterbacaan teks atau tulisan yang digunakan				✓	
15	Pengoperasian media account spin game yang mudah				✓	

16	Keseimbangan bentuk, garis, warna, dan huruf					✓
17	Kemenarikan desain media pembelajaran					✓
18	Kelayakan account spin game untuk dijadikan media pembelajaran				✓	

B. Kebenaran penyajian materi, pembelajaran, dan bahasa yang digunakan

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar dan Saran

Menurut saya pembelajaran menggunakan media account spin game sangat menarik. Disamping kita bermain kita juga belajar. Menggunakan media ini saya sangat senang dan mudah memahami.

APPENDIX 11

The Result of Small Group Trial

APPENDIX 12

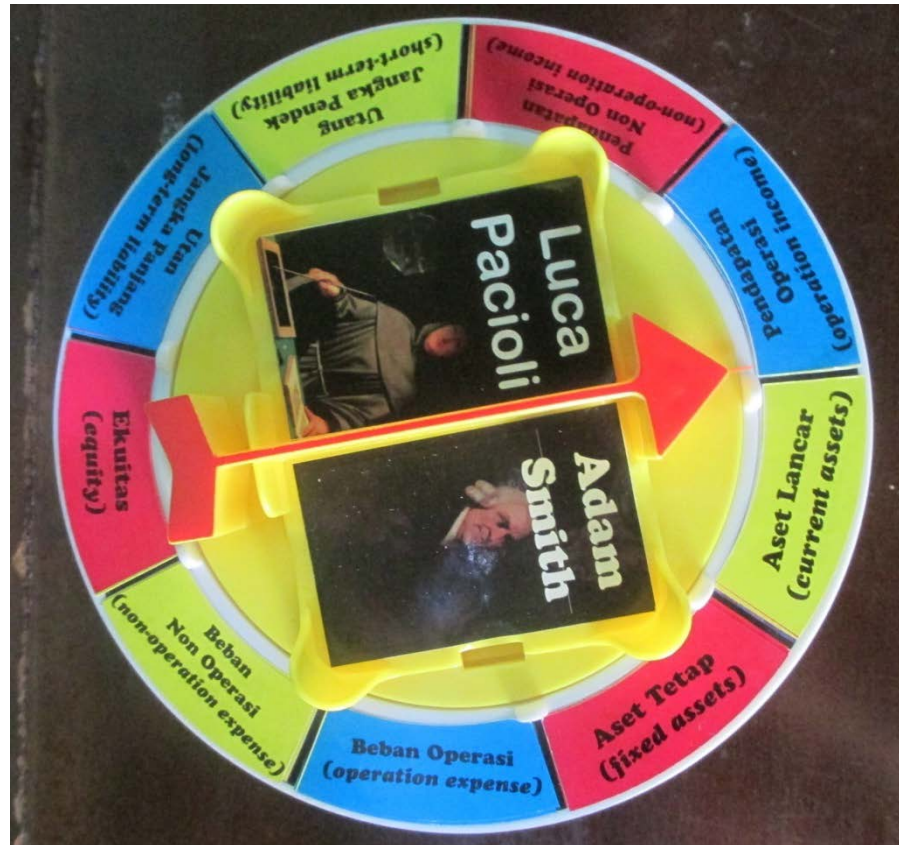
The Result of Operational Field Trial

[illegible]

APPENDIX 13

Picture of Account Spin Game





TATA CARA BERMAIN ACCOUNT SPIN GAME

- Permainan account spin game bisa dimainkan 2-4 orang.
- Saat pertama kali account spin game dimainkan, masing-masing pemain diberikan 6 kartu, sisanya digunakan untuk kartu tarikan/Draw Card.
- Dari kartu Draw Card, buka satu kartu untuk menjadi kartu pertama yang dimainkan/First Card.
- Inti dari permainan ini adalah menggolongkan akun-akun yang sama pada kartu berdasarkan papan spin.
- Kartu yang dikeluarkan untuk dimainkan, dikeluarkan oleh pemain pada gilirannya (giliran pemain berputar searah jarum jam).
- Pemain pertama mengeluarkan kartu, diikuti pemain kedua dan seterusnya sampai giliran terakhir, setelah itu pemain giliran kedua memutar papan spin, mengeluarkan kartu sesuai apa yang ditunjukkan oleh panah papan spin, diikuti pemain ketiga dan seterusnya.
- Jika anda tidak memiliki kartu yang bisa dikeluarkan sesuai dengan kartu yang dimainkan, anda harus menarik satu kartu dari Draw Card.
- Kartu Simbol seperti +2, +4, Reverse, Block, Wild, dan Wild +4 hanya bisa dikeluarkan hanya pada giliran anda.
- Jika kartu di tangan anda tinggal satu buah, maka anda wajib berteriak "ACCOUNT" hingga seluruh pemain mendengar. Itu berarti kartu di tangan anda tinggal 1. Jika anda lupa berteriak ACCOUNT dan pemain lain berteriak ACCOUNT, maka anda dinyatakan kalah.

PENGGOLONGAN AKUN

ASET LANCAR (current assets) <ul style="list-style-type: none"> Kas Surat-surat berharga Piutang usaha Wesel tagih Perlengkapan Pendapatan yang masih harus diterima Persediaan barang dagangan Beban dibayar dimuka Cadangan kerugian piutang Kas kecil 	ASET TETAP (fixed assets) <ul style="list-style-type: none"> Peralatan Tanah Mesin Kendaraan Hak Paten Hak Cipta Goodwill Gedung Properti Investasi Investasi Jangka Panjang 	UTANG JANGKA PENDEK (short-term liability) <ul style="list-style-type: none"> Utang Dagang Beban yang masih harus dibayar Pendapatan diterima di muka Wesel bayar Utang Dividen Utang pajak Kewajiban yang masih harus dipenuhi Kewajiban Kontinjensi Utang Gaji
UTANG JANGKA PANJANG (long-term liability) <ul style="list-style-type: none"> Utang bank Utang hipotik Utang Obligasi Utang subordinasi Utang dalam rangka sewa guna Utang wesel jangka panjang Utang jangka panjang Utang sewa jangka panjang Kredit investasi Utang kepada pemegang saham 	EKUITAS (equity) <ul style="list-style-type: none"> Modal Modal saham Agio saham Disagio saham Modal sumbangan Laba ditahan Prive 	PENDAPATAN OPERASI (operational income) <ul style="list-style-type: none"> Penjualan Beban angkut penjualan Retur penjualan Potongan penjualan
BEBAN OPERASI (operational expense) <ul style="list-style-type: none"> Beban listrik, air, telepon Beban iklan Beban perlengkapan kantor Beban perlengkapan toko Beban gaji Beban penyusutan Beban sewa 	BEBAN NON OPERASI (non operational expense) <ul style="list-style-type: none"> Beban bunga Beban rugi penjualan aktiva Beban rugi penjualan surat berharga Beban rugi selisih kurs Beban administrasi bank 	PENDAPATAN NON OPERASI (non-operational expense) <ul style="list-style-type: none"> Pendapatan bunga Pendapatan jasa giro Pendapatan dividen Laba penjualan aktiva tetap Laba penjualan surat berharga Laba selisih kurs

MATA PELAJARAN AKUNTANSI PERUSAHAAN JASA DAN DAGANG

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.	1.1 Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas. 1.2 Menyadari kebesaran Tuhan Yang Maha Esa yang menciptakan pengetahuan yang salah satunya keteraturan melalui pengembangan berbagai ketrampilan dalam akuntansi.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	2.2 Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran akuntansi. 2.3 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap proaktif dalam melakukan kegiatan akuntansi.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanasiaaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.	3.1 Menjelaskan pengertian, ruang lingkup operasi, karakteristik perusahaan jasa dan jenis serta klasifikasi transaksi keuangan perusahaan jasa. 3.2 Menjelaskan Siklus akuntansi perusahaan jasa dan proses penyiapan transaksi keuangannya.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dan yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.	4.1 Mengidentifikasi jenis-jenis transaksi perusahaan jasa. 4.2 Menyiapkan bukti transaksi keuangan perusahaan jasa.

PENJELASAN KARTU SIMBOL



+2 : Jika kartu ini dimainkan, pemain pada giliran selanjutnya harus menarik 2 kartu dari Draw Card. Kartu ini dapat dicegah dengan kartu +2 yang sama.



Reverse : Kartu ini hanya untuk mengubah arah giliran pemain.



Block : Kartu yang menghentikan giliran lawan. Jika kartu ini dimainkan, pemain selanjutnya kehilangan gilirannya.



Wild : Kartu ini dapat digunakan dalam segala jenis akun dan jika kartu ini dimainkan, pemain lain bebas mengeluarkan kartu apapun kecuali kartu simbol.



Wild +4 : Kartu ini dapat digunakan dalam segala jenis akun dan jika kartu ini dimainkan, pemain pada giliran selanjutnya harus menarik 4 kartu dan pemain lain bebas mengeluarkan kartu apapun kecuali kartu simbol.

APPENDIX 14

Picture of Research Held



APPENDIX 15

Permit Research Letter



PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL

KANTOR PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU

Alamat : Jl. Brigjen. Katamso No.1 Wonosari Telp. 391942 Kode Pos : 55812

SURAT KETERANGAN / IJIN

Nomor : 329/KPTS/III/2015

Membaca : Surat dari UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA, Nomor : 492/UN34.18/LT/2014, hal : Izin Penelitian

Mengingat : 1. Keputusan Menteri dalam Negeri Nomor 9 Tahun 1983 tentang Pedoman Pendataan Sumber dan Potensi Daerah;

2. Keputusan Menteri dalam Negeri Nomor 61 Tahun 1983 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan di lingkungan Departemen Dalam Negeri;

3. Surat Keputusan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 38/12/2004 tentang Pemberian Izin Penelitian di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta;

Dijinkan kepada :
Nama : **DEVITA TRI KUSUMAWANTI NIM : 11403244014**
Fakultas/Instansi : Ekonomi / UNY
Alamat Instansi : Karangmalang, Yogyakarta
Alamat Rumah : Gedangsari, Baleharjo, Wonosari
Keperluan : Ijin Penelitian Dengan Judul " DEVELOPING LEARNING MEDIA ACCOUNT SPIN GAME IN CLASSIFICATION TYPES OF ACCOUNT FOR CLASS X ACCOUNTING AT SMK N 1 WONOSARI "

Lokasi Penelitian : SMK N 1 Wonosari
Dosen Pembimbing : Prof. Sukirno, M.Si., Ph.D
Waktunya : Mulai tanggal : 19/03/2015 sd. 19/06/2015
Dengan ketentuan :

Terlebih dahulu memenuhi/melaporkan diri kepada Pejabat setempat (Camat, Lurah/Kepala Desa, Kepala Instansi) untuk mendapat petunjuk seperlunya.

1. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
2. Wajib memberi laporan hasil penelitiannya kepada Bupati Gunungkidul (cq. BAPPEDA Kab. Gunungkidul).
3. Ijin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintah dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah.
4. Surat ijin ini dapat diajukan lagi untuk mendapat perpanjangan bila diperlukan.
5. Surat ijin ini dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut diatas. Kemudian kepada para Pejabat Pemerintah setempat diharapkan dapat memberikan bantuan seperlunya.

Dikeluarkan di : Wonosari

Pada Tanggal 19 Maret 2015

An. BUPATI GUNUNGKIDUL

KEPALA



Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Bupati Kab. Gunungkidul (Sebagai Laporan);
2. Kepala BAPPEDA Kab. Gunungkidul;
3. Kepala Kantor KESBANGPOL Kab. Gunungkidul;
4. Kepala Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kab. Gunungkidul;